Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!



ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

可愛い

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

Nr 3/97 (3)
Październik 1997

Urusei Yatsura
- początek LUMastycznej przygody

Rumiko Takahashi
i jej świat

Sailor Moon
- śpiewać każdy może...

Cyber City Oedo 808
- ciężkie życie cyberprzestępców

Oh My Goddess!
- boginki i ludzie

Toshiro Mifune
- samuraj doskonały

Appleseed
- oddział specjalny w akcji

Kawaii

Numer 3
Październik 97

Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Piotr Rogóż
zastępca redaktora naczelnego

Karolina Szczerba
projekty graficzne

Współpraca:

Andrzej Sitek
Jerzy Poprawa
Krzysztof Kaliszewski
Tom S. Gawroński
Bartosz Kędzierski

Projekt graficzny, skład komputerowy

Jacek Sawicki

Wydawca & Redakcja „Kawaii":

Silver Shark
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl
strona internetowa:
http://www.callisto.krakow.pl/~kawaii/

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Errata:

W poprzednim numerze Kawaii pominęliśmy ważne informacje przy opisie dwóch filmów:
Tenchi Muyo: strony 12-15 oraz 801 Airbats: strony 20-21
Dystrybutorem tych filmów w Polsce jest - Planet Manga. Za niedopatrzenie przepraszamy.

Konichiwa!



Witamy wszystkich mangomaniaków - wszystkich, bez względu na wiek, płeć, wzrost, kolor skóry, wyznanie i co tam jeszcze można wymyślić. Witamy wszystkich tych, którym nie obce są wojaże po krainie wyobraźni, wyprawy po światach powołanych do życia w ludzkich umysłach - witamy w świecie mangi po raz trzeci! Kawaii powoli zatacza coraz szersze kręgi, coraz więcej ludzi dowiaduje się, co to jest manga i kim są Otaku! Ale to jeszcze nie koniec, to zaledwie początek, dlatego liczymy na Waszą pomoc. To od Was zależy, jak będą się odnosić do nas wszyscy „niewtajemniczeni" - czekamy na Wasze listy, piszcie, piszcie i jeszcze raz piszcie, a my postaramy się dostarczyć Wam niezbędnych i ciekawych informacji oraz materiałów, w których każdy znajdzie coś dla siebie. Manga to świat dla każdego, trzeba tylko umieć go odkryć - Wam się to udało.... Przed Wami kolejny numer Kawaii, jak zwykle znajdziecie w nim recenzje filmów i komiksów, szczególną uwagę zwracam na tekst na temat powiązań skandynawskich wierzeń z przepięknym filmem - Oh My Goddess! To naprawdę warto wiedzieć. Nie zabraknie również czegoś dla kontrastu - cyberpunk, czyli: rewelacyjny komiks Appleseed oraz film - Cyber City Oedo 808 - po prostu uczta dla zmysłów. Miłośnicy sympatycznej Lum oraz twórczości nie mniej sympatycznej Rumiko Takahashi, również znajdą coś dla siebie... podobnie jak wszyscy zainteresowani historią i kulturą Japonii. Nic dodać, nic ująć... a może jednak? Nadal oczekujemy na Wasze sugestie, bądźcie z nami, a my postaramy się być za każdym razem jeszcze lepsi! Miłej lektury.

Paweł Musiałowski





Kryptonim: ROBOTECH

Początek dwudziestego pierwszego wieku - na Ziemi trwa wojna światowa. Działania wojenne pochłaniają coraz więcej istnień ludzkich i zapewne globalny konflikt trwałby nadal, gdyby nie pewne epokowe zdarzenie, które przykuło uwagę wszystkich biorących udział w walkach państw i zmieniło raz na zawsze oblicze Ziemi. Na niebie południowego Pacyfiku pojawił się tajemniczy obiekt. Okazało się, że jest to forteca bojowa nieznanego pochodzenia o ponad kilometrowej długości. Forteca (Super Dimensional Fortress, w skrócie SDF), a właściwie jej wrak, spadł na jedną z wysp, znajdujących się w tym rejonie - na wyspę Macross. Naukowcy z całej planety przystąpili do prac rekonstrukcyjnych, spodziewano się bowiem skorzystania ze zdobyczy techniki, zawartej w tej niesamowitej konstrukcji. Badania mające na celu zrekonstruowanie tajemniczej machiny, oznaczono kryptonimem - Robotech.

W rękach ludzi znalazła się potężna broń - wielki bojowy pojazd kosmiczny, zdolny do transformowania się w ogromnego robota. Korzystając z nowo poznanych rozwiązań technicznych stworzono nowe



kosmiczne myśliwce z możliwością przeistaczania się w bojowe roboty. Za ich sterami zasiedli najlepsi ziemscy piloci, gotowi w każdej chwili do podjęcia wyzwania i jak się okazało... długo nie musieli czekać.

Po kilku latach, gdy badania były już na ukończeniu, świat stanął na progu nowej wojny - tym razem o wiele większej i o stokroć bardziej dramatycznej, aniżeli jakakolwiek wojna, kiedykolwiek rozgrywana w historii ludzkości - wojna z kosmicznym najeźdźcą. Jak się bowiem okazało, właściciel wracał po swoją zgubę. Tysiące tysięcy kosmicznych statków bojowych nadlatywało w stronę naszej planety i bynajmniej nie z pokojowymi zamiarami. Do pierwszego starcia doszło jeszcze w przestrzeni kosmicznej, ale już wkrótce pierwsze oddziały zrobotyzowanej armii zaczęły lądować na ulicach miast, a ostrzał z nieba stawał się coraz uciążliwszy. Do akcji wkroczyli nasi dzielni piloci w swoich nowych „robo-myśliwcach", lecz i oni z ledwością dawali sobie radę z coraz bardziej napierającym i liczniejszym wrogiem. Ziemia powoli zamieniała się w pole walki, był tylko jeden sposób, aby uniknąć zagłady...

Postanowiono odciągnąć najeźdźców od planety. Kapitan Gloval, dowódca latającej fortecy, otrzymuje rozkaz wystartowania, mimo, że pojazd nie był jeszcze wypróbowany. Na pokładzie jego statku - fortecy znajdują się niedoświadczeni jeszcze kadeci, ale w danej chwili nie ma innego wyjścia, jednostka musi wystartować... po raz pierwszy. W nawale ognia spadającego na wyspę, potwornej wielkości maszyna powoli odrywa się od ziemi...

Aby zaskoczyć wroga, dowódca statku postanawia wejść w nadprzestrzeń jeszcze na orbicie okołoziemskiej. Niestety dochodzi do tragedii, nieobeznani jeszcze z możliwościami machiny jego nowi właściciele uruchamiają system przejścia w nadprzestrzeń zbyt szybko i wraz z potężną fortecą w pustkę kosmiczną zabrane zostaje kawał oceanu oraz cała wyspa Macross, wraz ze sprzętem, budynkami i ukrytymi w schronach ludźmi. Mało tego - zamiast wyjść z podprzestrzeni w okolicach Księżyca, pojazd „wyrzuciło" za orbitą Plutona, a na dodatek system przejścia w nadprzestrzeń, wyparował. Aby powrócić, trzeba było użyć napędu konwencjonalnego, a więc powrót miał potrwać całe lata! Pomijając już fakt, że wokół roi się od wrogich jednostek. Póki co, rozpoczęto akcję ratunkową, jakimś cudem udało się przenieść do pojazdu wszystkich mieszkańców wyspy wraz ze sprzętem, a następnie rozpoczęto odbudowę zniszczeń. Forteca stała się teraz wielkim, latającym miastem, która nie dość, że stała się nowym miejscem zamieszkania dla tysięcy ludzi, to na dodatek musiała stawić czoła potężnemu najeźdźcy. A to był zaledwie początek...

Na początku lat osiemdziesiątych, w telewizji japońskiej emitowany był serial pt. Macross. Seria ta stała się podstawą do nakręcenia kilku sławnych filmów pełnometrażowych, któ-

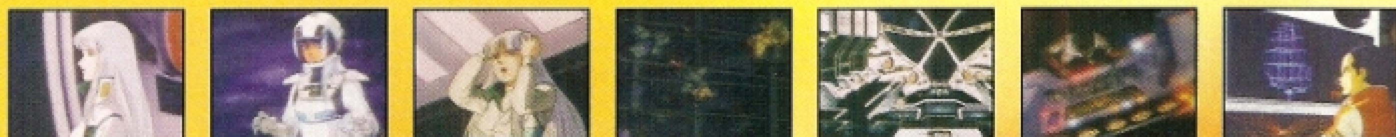
rych akcja rozgrywała się w świecie przedstawionym w serialu (Macross, do you remember love!, Macross 2, Macross Plus). W USA w roku 1985, dwoje ludzi postanowiło wprowadzić do telewizji amerykańskiej wyżej wspomniane anime, tymi ludźmi byli: Ahmed Agrama i Carl Macek. Razem zrobili odcinek pilotowy, a następnie łącząc oryginalny serial Macross z kilkoma innymi o podobnej tematyce, stworzyli 80 odcinków serii znanej pod tytułem - Robotech.

Hmm, jakie wrażenia? Być może zabrzmi to brutalnie, ale ja nie znalazłem w tym filmie nic, czym mógłbym się tak naprawdę zachwycić. Ani grafika, ani scenariusz (bądź co bądź klasyczny, tyle że trochę nieciekawie podany - w zbyt amerykański sposób), ani ścieżka dźwiękowa (przynajmniej ta „zamerykanizowana") nie wnosi do tematu absolutnie nic nowego... jak na dzisiejsze czasy, bo oczywiście biorę pod uwagę fakt, że serial ma już swoje lata. Czy warto go obejrzeć? Z pewnością tak, chociażby dlatego, że należy do historii anime, a tą warto znać, tyle że... jeśli bym miał wydać ciężko zarobione pieniądze na jakąś kasetę z mangowym filmem, osobiście wybrałbym po prostu coś lepszego. Pozostaje mieć nadzieję, że któryś z polskich kanałów telewizyjnych wyemituje kiedyś, w ramach przypomnienia starych przebojów, kilka klasyków anime, a między innymi właśnie Robotecha, lub... samego Macrosa. Miejmy nadzieję...

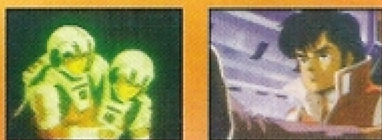
Ghost

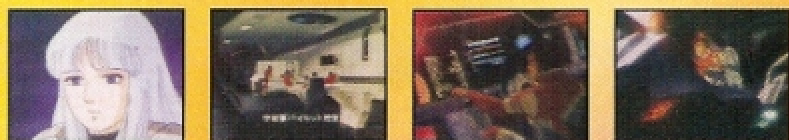


Robotech 1985 (c) Harmony Gold USA/Tatsunoko Prod. Co./ZIV International Producent: Carl Macek



Podróże w nieznane, uczucie nieskrępowanej niczym wolności, oczyszczający charakter takich wypraw, od zawsze kierowały poczynaniami ludzi. Implikacją tego było odkrywanie miejsc, krain i kontynentów. Dziś już niewiele zostało do odkrycia na macierzystej planecie, chociaż ciągle możesz zostać mile zaskoczonym. Przykład? Antykwariat z używanymi komiksami dwie przecznice od domu, czy knajpka z kuflowym browarem za 1,50 zł. Tak jest dzisiaj, a co dopiero będzie się działo w XXI wieku, kiedy świat skurczy się do wielkości pudełeczka z woskowaną nitką dentystyczną (no, może nie aż tak bardzo!). Przyszłe milenium wg. autorów anime „The quest for Odin" będzie charakteryzowało się lotami międzygwiezdnymi w poszukiwaniu nowych terenów do eksploatacji. Ci gwiezdni argonauci będą spełniali taką samą wiekopomną rolę jak ich pra-





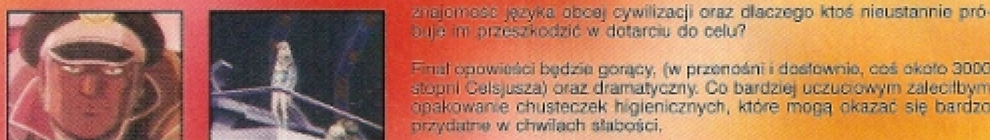
THE QUES

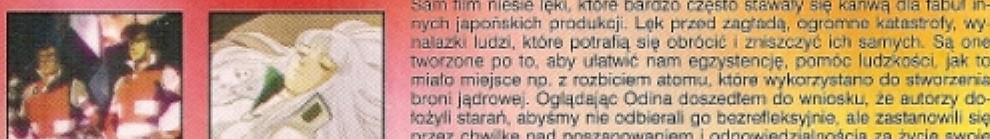
Rok produkcji: 1985 Reżyseria: Takeshi Sh Haneda i inni Scenariusz: Kazua Kasahara, T Polski dystryb

przodkowie odkrywający Amerykę. Metafora z żeglarzami jest tu jak najbardziej zamierzona, gdyż sami autorzy filmu nie kryją swej fascynacji podróżami Vasco da Gamy, czy Krzysztofa Kolumba. Wygląd najnowocześniejszego statku służącego do lotów międzygwiezdnych - „Starlighta", jest niczym innym jak tylko modyfikacją XV wiecznej morskiej myśli technicznej (chyba, że ktoś podrasował „Dar Pomorza"?!). Wbrew pozorom tak wyglądający sprzęt porusza się całkiem żwawo, a jak się dobrze rozbuja, to poleci szybciej niż światło. Umożliwiają im to promienie laserowe zasilające żagle. Promienie laserowe uzyskiwane są przy użyciu energii słonecznej, a poprzez stacje przekaźnikowe utworzono system sieci laserowych tworzących razem autostrady kosmiczne. Proste, jak budowa cepa. System takich autostrad kończy się gdzieś koło Jupitera na polu asteroidów. Tyle tytułem wstępu.

Film ten rozpoczyna się w momencie, kiedy to w swą pierwszą podróż wyrusza z Ziemi wspomniany statek najnowszej generacji „Starlight",









który został zaprojektowany i zbudowany wspólnymi siłami ludzkości pod egidą ONZ. Dowodzi nim kapitan Takeshi „Old" Suzuka, twardziel ze skórą na twarzy tak ogorzałą, że mógłbyś z niej zrobić siodło do jazdy konnej. Pomaga mu bosman Kuramoto, który pełni również funkcje oficera szkoleniowego. Załogę stanowią młodzi kadeci; na pierwszy plan wychodzi porywczy, aczkolwiek dzielny Akira Tsukuba, pilot Sił Obrony Kosmicznej, który zostaje członkiem załogi „Starlighta" z małym opóźnieniem (ach, ci egzaminatorzy). Pomagać mu będą Mamoru - najlepszy kadet z Akademii, II pilot, Ryu - kontrolujący napęd grawitacyjny oraz Nekoda - spec od komputerów i różnego rodzaju technicznych gadżetów (tak na marginesie, facet do złudzenia przypomina Tetsuo z „Akiry"). Oczywiście nie zabraknie również pięknej dziewczyny - Sary Sianbaker - młodej studentki o niewątpliwie nordyckim pochodzeniu, ale nie wiedzieć czemu - biblijnym imieniu (czyżbym się czepiał?). Reszta stanowi już tylko drugi plan.

Ktoś mógłby spytać: co robi studentka z Ziemi na pokładzie statku z załogą w stu procentach składającą się z samców? Bynajmniej nie łagodzi obyczajów, ani nie jest tam dla kaprysu walczących feministek. Otóż podczas podróży „Starlight" przyjmuje sygnał SOS ze statku „Alford", podążając na pomoc „Alfordowi", napotyka szczątki innego rozbitego pojazdu wśród których odnajdują kapsułę ratunkową. W kapsule przebywała Sara, dziewczyna która cierpi na zanik pamięci. We wraku statku odnajdują moduł informacyjny, z którego wynika, że gdzieś w przestrzeni, w konstelacji Argos, znajduje się planeta Odin, której mieszkańcy 20 tysięcy lat temu usiłowali nawiązać kontakt z Ziemią. Kadeci chcą odnaleźć tą planetę, ale rozkazy są jasne - „Starlight" ma powrócić na Ziemię. Dochodzi do buntu na pokładzie, którego prowodyrem jest Akira, w wyniku którego kadeci przejmują dowodzenie na statku i kierują się w stronę tajemniczej planety. Do tego dochodzi kilka tajemniczych wydarzeń. Skąd u Sary znajomość języka obcej cywilizacji oraz dlaczego ktoś nieustannie próbuje im przeszkodzić w dotarciu do celu?

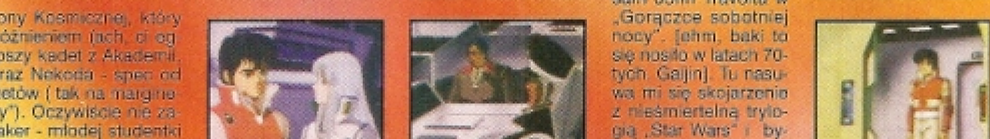
Finał opowieści będzie gorący, (w przenośni i dosłownie, coś około 3000 stopni Celsjusza) oraz dramatyczny. Co bardziej uczuciowym zaleciłbym opakowanie chusteczek higienicznych, które mogą okazać się bardzo przydatne w chwilach słabości.

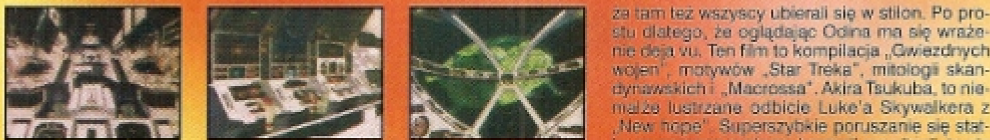
Sam film niesie lęki, które bardzo często stawały się kanwą dla fabuł innych japońskich produkcji. Lęk przed zagładą, ogromne katastrofy, wynalazki ludzi, które potrafią się obrócić i zniszczyć ich samych. Są one tworzone po to, aby ułatwić nam egzystencję, pomóc ludzkości, jak to miało miejsce np. z rozbiciem atomu, które wykorzystano do stworzenia broni jądrowej. Oglądając Odina doszedłem do wniosku, że autorzy dołożyli starań, abyśmy nie odbierali go bezrefleksyjnie, ale zastanowili się przez chwilkę nad poszanowaniem i odpowiedzialnością za życie swoje i innych ludzi.

Anime „The quest for Odin" jest produktem z lat 80-tych i to właściwie odczuwalne jest od początku. Mam nadzieję, że nie zabrzmiało to jak zarzut. Mam tu na myśli design postaci. Ich kostiumy przypominają najlepsze lata epoki poliestrowej mody, a Akira ma takie baki, że pozazdrościłby mu ich sam John Travolta w „Gorączce sobotniej nocy". [ehm, baki to się nosiło w latach 70-tych. Gaijin] Tu nasuwa mi się skojarzenie z nieśmiertelną trylogią „Star Wars" i bynajmniej nie dlatego, że tam też wszyscy ubierali się w stilon. Po prostu dlatego, że oglądając Odina ma się wrażenie deja vu. Ten film to kompilacja „Gwiezdnych wojen", motywów „Star Treka", mitologii skandynawskich i „Macrossa". Akira Tsukuba, to niemalże lustrzane odbicie Luke'a Skywalkera z „New hope". Superszybkie poruszanie się statku za pomocą systemu kontroli grawitacji, to nic innego jak skoki nadprzestrzenne. Pojedynki w próżni w Odinie również mogą wywołać zgrzyt zębów u ortodoksyjnych fanów twardej sci-fi. Z dział laserowych wydobywają się kłęby dymu, a kakofonia dźwięków w przestrzeni powala. I bardzo dobrze, bo dzięki temu film ten zyskał na efektowności. Dodatkowo jego atrakcyjność podnosi się wprost proporcjonalnie do pory dnia





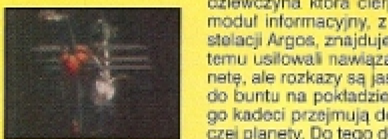














w której odbywa się seans. Oglądając tą anime w ciemnościach, ze względu na częstotliwość i oślepiający blask eksplozji, nie zdziwiłbym się nie zapowiedzianą wizytą sąsiada z bloku naprzeciwko, który zmaterializuje się u was myśląc, że odbywa się tu wielkie techno-party ze światłami stroboskopowymi.

Jak już wspominałem Odin to jeden wielki mix pomysłów, już gdzieś poprzednio wykorzystanych, zgrabnie połączonych ze sobą w jedną całość. Pojawi się nawet wielki mech oraz humanoidalne roboty zbliżone wyglądem do wojowników cienia - ninja. Czyli krótko mówiąc - satysfakcja gwarantowana. Jedyną rzeczą, która rozdrażniała mnie od początku, to archaiczne

ST FOR ODIN

irato, Eiichi Yamamoto Muzyka: Hiroshi Miyagawa, Kentaro
Toshio Masuda, Eiichi Yamamoto Czas trwania: 100 minut
utor: Film Polski Vision LTD

przepustnice na pokładzie statku, które bardziej pasują do czołgów niż do najnowocześniejszej myśli technicznej XXI wieku. Być może popełnię tu nadinterpretację, ale autorzy sugerują chyba widzowi, że im większa jest wajcha, tym ważniejszy ona obsługuje instrument. W sumie, drobiazg.

Grafika jest tu wyśmienita, precyzja z jaką zaprojektowany został hardware XXI wieku przywodzi na myśl anime ocierające się o tematykę cyberpunka. Nad tłami pracował naprawdę świetny sztab ludzi, gdyż nawet dzisiaj nie budzą one żadnych zastrzeżeń. Animacja nie jest może tak perfekcyjna jak w „Ghost in the Shell", ale i tak bierze już w przedbiegach większość współczesnych produkcji amerykańskich. Trzeba jednak pamiętać, że były to lata 80 i wszystko tworzone było ręcznie, bez wspomagania komputerów (no, przynajmniej w bardzo niewielkiej ilości). Świetne ujęcia świadczą jednak o dużej dbałości animatorów o detale, które nie mają żadnego wpływu na przebieg akcji (np. poprawianie fryzur przez postacie).

A muzyka? Cóż, gdybym napisał, że jest świetna, to opowiadałbym banały, gdyż anime słyną z doskonałych soundtracków. Kiedy akcja nabiera tempa autorzy częstują nas melodyjnymi, ostrymi, rockowymi riffami, typowymi dla kapel pseudo heavy-metalowych z Hollywood w latach 80-tych. Chwile refleksji i wątki dramatyczne ilustrują partie orkiestrowe, a całość przeplata wszechobecna muzyka elektroniczna. Najlepiej samemu zapuścić dźwięk na zewnętrzny wzmacniacz i podelektować się znakomitym doborem utworów, które stanowią integralną całość w połączeniu z obrazem.

Jeszcze parę zdań jeśli chodzi o wersję polską. Spolszczenie filmu będzie niewątpliwym atutem dla rzeszy rodzimych widzów, których znajomość języka angielskiego ogranicza się do pewnego krótkiego zwrotu, popartego najczęściej wysuniętym środkowym palcem prawej dłoni. W tym momencie muszę wrzucić jednak kamyk do ogródka całemu naszemu rynkowi filmów wideo. Mowa o lektorach, którzy swoimi doskonale beznamiętnymi głosami i do tego przy wyciszonym oryginalnym podkładzie muzycznym psują odbiór filmu. Ludzie: JA CHCĘ NAPISY!

Na koniec - ogromny plus! Na filmy animowane nikt w wypożyczalniach nie zwraca zupełnie uwagi. Robią one za zapchajdziury, leżąc gdzieś na mocno zakurzonej półce z podpisem: „kreskówki dla dzieci". Polski dystrybutor wydał „Odina" na początku lat 90-tych i bynajmniej nie przeleżał on na mojej półce z kasetami od tego czasu. Znalazłem tą zakurzoną kasetę w wypożyczalni, teraz! Przypominam - mamy rok 1997! Tak, tak! Byłem chyba pierwszą osobą, która chciała ten film obejrzeć. Ale możecie mi wierzyć, że dzięki temu taśma jest w idealnym stanie, a kopia znakomita. I tym optymistycznym akcentem zapraszam wszystkich na łowy w teren po okolicznych videotekach. I ty możesz zostać Indianinem.

Mr.Gato

Windaria

Ta fantastyczna, pełna tajemniczości i dramatyzmu, opowieść, warta jest uwagi z wielu względów. Nie da się ukryć, że w tym wypadku Carl Macek zabłysnął pomysłowością. Jego kunszt literacki, w połączeniu ze wspaniałą grafiką Tohoru Katsumaty oraz delikatną i nastrojową muzyką, tworzy niepowtarzalny nastrój filmowej baśni, zaskakującej swym pięknem i zadziwiającym zakończeniem fabuły, zawierającej nawet pewną dozę mistycyzmu. W bardzo ciekawy sposób przedstawiono tutaj trzy kontrastowe światy:

Lunaria - wzniesiona na bezkresach morza, zacofana technicznie, ale posiadająca bezcenną wodę.

Kraina Cieni - mroczna, tajemnicza, zaszyta głęboko w otchłani lasów, której ludność posiada wyższy od Lunaryjczyków poziom rozwoju technicznego, ale mająca odwieczny problem z pozyskiwaniem czystej wody.

Windaria - kraina położona pośród gór, lasów, pól uprawnych i kwiecistych łąk, miejsce gdzie zamieszkało piękno i szczęście.

Oto przed naszymi oczyma staje człowiek, któremu dane jest „nareszcie umrzeć". Chowając w swym sercu najskrytszą tajemnicę, na łożu śmierci postanawia ją wyznać właśnie nam, którym jako jedynym, pozwolono usłyszeć jego słowa...

„...Mój czas dobiega końca. Opuszczę świat materialny i dołączę do tych, którzy odeszli przede mną. Przez długi czas wydawało mi się, że nigdy nie umrę. Myślałem, że przywiązanie mojej duszy do świata śmiertelnych jest karą za grzechy popełnione przed laty. Za przestępstwa zapomniane niemal przez wszystkich. Dla mieszkańców Windarii, tych, którzy przeżyli okrutną wojnę, stałem się bohaterem, zbawcą, odnowicielem. Lecz prawda była inna. Nie byłem zbawcą, ani odnowicielem, ani też bohaterem. Byłem prostym człowiekiem, uwikłanym w wydarzenia, których wagi nie rozumiałem do chwili, gdy już było za późno. Nachodzą mnie wspomnienia. Wspominam moją żonę Marię. Życie, które prowadziliśmy w Windarii. Także te wspomnienia, które były moją tajemnicą. Może sprawiła to moja duma. Niemądra duma kazała mi ukrywać prawdę, przez tak długi czas. A może sprawił to wstyd, który odczuwałem obarczając się odpowiedzialnością za upadek wspaniałej cywilizacji. Lecz teraz, w chwili olśnienia, muszę się oczyścić! Muszę opowiedzieć historię, która dotąd była nieznana. Muszę wyznać prawdę o tym, co wydarzyło się przed laty. Dawno, dawno temu..."

Młody i mbitny Alan, mieszkaniec Windarii, żył ze swoją żoną Marią w niewielkiej chatce, zajmując się uprawą roli i handlem warzywami na lunaryjskim targu. Któregoś wieczora Alan spotyka tajemniczego człowieka. Nieznajomy po krótkiej rozmowie upewnia się, że dokonał właściwego wyboru i mianuje młodzieńca królewskim posłannikiem. Jego zadaniem będzie szybkie i bezpieczne przewożenie informacji pomiędzy władcami zwaśnionych mocarstw. Ma to rzekomo zapobiec wybuchowi wojny. Alan obdarowany wspaniałą „zabawką" - odrzutowym skuterem,

bez namysłu zgadza się przyjąć oferowane mu stanowisko, nie podejrzewając ukrytej intrygi i nie zdając sobie sprawy z ogromu niebezpieczeństwa, które mu zagraża.

Władcy Lunarii i Krainy Cieni, zaślepieni słusznością swoich racji i brakiem chęci do pokojowego rozstrzygnięcia sporu o wodę, doprowadzają do wybuchu wojny. Od samego początku sprzeciwiają się temu ich dzieci - księżniczka Veronika (Lunaria) i książę Roland (Kraina Cieni), które ukrywają przed rodzicami swoją miłość. Nagła śmierć królowej Lunarii i zabójstwo króla Krainy Cieni, zmusza młodych do spełnienia obietnicy danej rodzicom na łożu śmierci, nakazującej dalsze prowadzenie wojny, aż do zwycięstwa. Dwoje kochających się ludzi obejmuje dowództwo nad siłami zbrojnymi i występuje przeciwko sobie. Po jednej stronie do bitwy przygotowują się wojownicy uzbrojeni w kusze, ogromne, powolne balony transportowe, napełniane ogrzanym powietrzem - po drugiej, czołgi i żołnierze z karabinami...

Windaria, wydana u nas pod niezbyt zachęcającym tytułem: „Dawno, dawno temu...", należy do tych filmów, które z niewiadomych względów potrafią na długo zapaść w pamięci. Dramatyczne zdarzenia przemieszane z baśniowym klimatem, dają bardzo ciekawy efekt końcowy. Mimo wszystko trudno jest mi określić, dla jakiej grupy wiekowej przeznaczona jest ta produkcja. Prawda jest taka, że może on się spodobać wszystkim, lecz z kolei zbyt drastyczne sceny bitwy mogą być czynnikiem dyskwalifikującym go dla najmłodszej widowni, natomiast żądni szybkiej akcji widzowie mogą chwilami być lekko znudzeni. Osobom nazbyt wrażliwym zaleca się zdobycie kilku chusteczek przed premierą; przed nami kawałek w sumie całkiem dobrej baśni.

Piotr Rogóż & Ghost

CYBER CITY

W roku 2808 trójka kryminalistów otrzymała propozycję z serii tych, których zazwyczaj się nie odrzuca. Alternatywą dla nich stała się praca jako agenci w Cyber Policji i powrót na Ziemię, albo dalsze skrobanie po ścianach orbitalnego więzienia o zaostrzonym rygorze, gdzie nie można sobie nawet powiesić kalendarza Playboya. Aby chłopcy przykładali się do pracy jak należy, na szyjach zawieszono im gustowną cyber-biżuterię, w postaci obroży z wbudowanym materiałem wybuchowym. Konsekwencją niesubordynacji będzie wysłanie aplikacji z zapotrzebowaniem na sprzątaczkę. W końcu ktoś te resztki mózgu będzie musiał posprzątać, no nie? Tak czy inaczej, palec na czułym mechaniźmie detonatora trzyma szef Cyber Policji, Juzo Hasegawa. Samopoczucie Sengoku, Bententa i Gogula ma jeszcze poprawić obietnica, że kiedyś być może odejdą wolni. Na razie jed-

No. 259182-3H
Nazwisko. MERILL-YANAGAWA
Pseudonim. BENTEN
Urodzony na Ziemi. EO-6. Elcion
Narodowość. bez przynależności
Miejsce przebywania. Więzienie Męskie, cela 6832
Wiek 23 Wzrost. 178cm Waga. 58kg
Fizjonomia. orientalna 59% kaukaska. 38% inne. 03%

PRZESTĘPSTWA No. 15894-1-5, 15892-2, 15894-7
Morderstwo Zabójstwo Złamanie regulaminu M.C. Puszczanie w obieg fałszywej waluty, obligacji i danych Defraudacja Uszkodzenia publicznej własności Łamanie Kodeksu Kosmicznego Łamanie regulacji kryminalnych

SKAZANY NA 295 LAT WIĘZIENIA Prawdopodobieństwo zwolnienia warunkowego. 0.008% Aktualnie - SPECJALNE ODROCZENIE WYROKU KOD (ben-ten)

***

No. 251382-6C
Nazwisko. GABIMARU-RIKIYA
Pseudonim. GOGUL
Urodzony. Shanghai, Chiny
Narodowość. bez przynależności
Miejsce przebywania. Więzienie Męskie, Cela 92-18 Wiek. 28 Wzrost. 202cm Waga. 123kg
Fizjonomia. orientalna 60% kaukaska. 10% afrykańska. 20% inne. 10%

PRZESTĘPSTWA No. 15876-3-24,28-30, 15876-1,2,25-27,3
Morderstwo Zabójstwo A-25 Zniszczenie własności publicznej P-56 Zniszczenie własności prywatnej 8. Posiadanie nielegalnej broni Naruszenie spokoju publicznego Łamanie praw miejskich Łamanie regulacji kryminalnych

SKAZANY NA 310 LAT WIĘZIENIA Prawdopodobieństwo zwolnienia warunkowego 0.013% Aktualnie - SPECJALNE ODROCZENIE WYROKU KOD (go-gi)

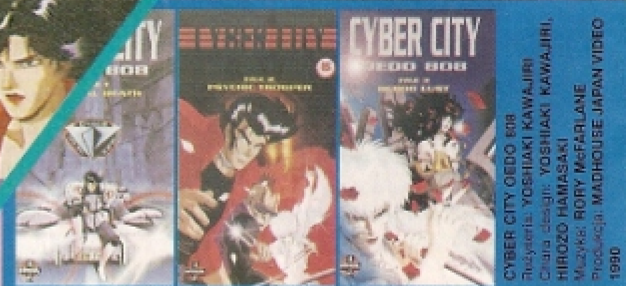
***

No. 2513816-9G Nazwisko. SENGOKU-SYUNSUKE
Pseudonim. brak
Urodzony. Stare Tokyo. Japonia
Narodowość. Japończyk
Miejsce przebywania. Więzienie Męskie, Cela 8545
Wiek. 25
Wzrost. 183cm Waga. 81kg Fizjonomia. orientalna 80% kaukaska. 10% afrykańska. 05% inne. 05%

PRZESTĘPSTWA No. 14906-1, 14759-4
Morderstwo A-52,A76 Zabójstwo. Bezprawne posiadanie cyber broni Przestępstwa uliczne w Cyber City Zakłócanie spokoju w Cyber City Narażenie na niebezpieczeństwo dóbr publicznych w Cyber City Puszczanie w obieg fałszywej waluty i danych Oszustwa Złamanie bazy danych Stawianie oporu podczas aresztowania

SKAZANY NA 375 LAT WIĘZIENIA Prawdopodobieństwo zwolnienia warunkowego 0.005% Aktualnie - SPECJALNE ODROCZENIE WYROKU KOD (sen-goku)

***



CYBER CITY OEDO 808
Reżyseria: YOSHIAKI KAWAJIRI
Chara design: YOSHIAKI KAWAJIRI, HIROZO HAMASAKI
Muzyka: RORY McFARLANE
Produkcja: MADHOUSE JAPAN VIDEO
1990

nak mają do spłacenia dług publiczny, który zmniejsza się wraz z kolejną pomyślnie wykonaną misją.

„CYBER CITY OEDO 808" to już klasyk cyberpunkowego anime. Jest tu każdy element, jakiego należałoby oczekiwać od tego typu produkcji. Ogromna metropolia z gigantycznymi gmaszyskami, cyborgi, hackerzy oraz tak bajeczna technika, że przeciętny mieszkaniec końca XX wieku nie wiedziałby jak spuścić wodę w tamtejszym szalecie miejskim. Seria składa się z trzech części OAV. Każda z nich stanowi rodzaj zamkniętej całości, więc bez obaw. Oglądanie spokojnie możecie zacząć nawet od części trzeciej. Reżyser i producent w jednej osobie: Yoshiaki Kawajiri, zdecydował się postawić na szybką, bardzo efektowną akcję. Rezultatem tego powstały filmy klimatem przypominające mieszankę „Mad Maxa" i Blade Runnera". Graficy i animatorzy wykonali swoją pracę z takim fanatyzmem, że nietaktem z mojej strony byłoby o tym nie wspomnieć. „CYBER CITY OEDO" aż ocieka barokowym, nierealno-kiczowatym wystrojem całości, co doskonale sprawdza się w tego typu produkcjach. Kolorystyka, światło i gra cieni nie pełni tu wyłącznie roli służebnej, ale podkreśla atmosferę tego bezdusznego świata. Podobny zabieg część z Was mogła już chociażby zobaczyć w filmie „Dracula" Francisa Forda Coppolli, gdzie cienie i światło również stanowiły jego integralną część (pamiętacie ogromny, kilkumetrowy cień księcia Draculi sunący majestatycznie po ścianie?).

Y OEDO 808

A teraz najważniejszy moim zdaniem atrybut tych anime. Soundtrack skopał mi tyłek. Moc basów sprawiła, że mrowie przeleciało mi po plecach. Muzyka w przeważającej mierze składa się z gotyckiego heavy-metalu zmieszanego z industrialnymi samplami, co powoduje, że film ogląda się lepiej, niż na to zasługuje. Wielkie brawa dla Rory'iego McFarlane'a, który również skomponował tytułowy motyw muzyczny. Szkoda tylko, że kompakt z soundtrackiem kosztuje niemalże dwa razy więcej niż jeden odcinek OAV.

Teraz parę zdań jeśli chodzi o każdy odcinek. Część pierwsza pt. „Virtual Death" („Virtualna śmierć") rozpoczyna się wyciągnięciem bohaterów z więzienia; zostają oddelegowani do odnalezienia hackera włamującego się do głównego komputera „mega-drapacza chmur". Cyber Policjanci szukają osoby z zewnątrz, ale czy to na pewno dobry trop? Może po prostu trzeba obejrzeć się za siebie i spojrzeć w twarz upiorom przeszłości? Odcinek drugi, „Psychic trooper" („Psychiczny szturmowiec"), to rzecz o korupcji i tajnym projekcie, MOLCOS, czyli bojowej maszynie stanowiącej skrzyżowanie Terminatora i Cyraxa z „Mortal Kombat III". W części trzeciej, zatytułowanej „Blood lust" („Żądza krwi") do wyjaśnienia dana zostanie Cyber Policjantom zagadka morderstw naukowców, których życie wypłynęło razem z krwią, poprzez nadgryzione tętnice szyjne. Czyżby znowu wampiry?

Postawmy sobie teraz fundamentalne pytanie. Czy „CYBER CITY OEDO 808" wart jest wydania około dwudziestu dolców za sztukę? Z czystym sumieniem mogę odpowiedzieć, że TAK! Ten tytuł to naprawdę ścisła czołówka, a upływ paru lat nie dorobił mu długiej, siwej brody. Polecałbym go jednak troszeczkę bardziej starszym otaku, gdyż krew bluzga tu rzęsiście, tak że od czasu do czasu trzeba szmatką przetrzeć ekran dla poprawienia widoczności. Mowa, którą posługują się bohaterowie, to również dobre, męskie, soczyste dialogi.

Na koniec jeszcze parę informacji z innej beczki. Dla „pececiarzy" dostępna jest gra „CYBER CITY 808: Kemono no Zokusei". Ja się na nią nie natknąłem, ale zaręczam, że ten tytuł na pewno istnieje. I żeby już zupełnie rozluźnić atmosferę - mały dowcip. Gdzieś dwa-trzy lata temu „Wujek Sam" z Ameryki przymierzał się w Hollywood do nakręcenia „CYBER CITY 808: THE MOVIE". Przypuszczalna obsada miała wyglądać tak: Michael Madsen („Wściekłe psy") jako Gogul, Nicholas Cage („Con Air") jako Sengoku, oraz (lepiej usiądźcie!) Boy George jako Bentent. Nie ma co. Ludzie to mają wyobraźnię! Sayonara!

Mr.Gato

Patlabor 2 - The Movie

Niedaleka przyszłość. Na ulicach miast pojawiła się nowa broń - roboty zwane Laborami. Niestety maszyny te - bardzo nowoczesne, świetnie uzbrojone i opancerzone, trafiły także w ręce przestępców. Aby zapobiec szerzącej się nowej fali brutalności, powołano do życia The Tokio Police Department`s Specjal Vehicle Division (w skrócie SVD), czyli Patrol Laborów - Patlabor - oddziały interwencyjne uzbrojone w Labory.

Minęło kilka lat, Patlabor ma za sobą wiele zwycięskich akcji i doskonale wyszkoloną drużynę, zawsze gotową do działania. Tymczasem w kraju dochodzi do licznych akcji sabotażowych, które z czasem przeradzają się w otwarty atak ze strony niewiadomego przeciwnika. Wszystko zaczyna się od eksplozji na jednym z największych mostów w mieście. Następnie potężny, automatycznie pilotowany sterowiec, rozbija się w centrum miasta i wypuszcza z siebie olbrzymie ilości gazu. Potem zostają zburzone wszystkie mosty, baza Patlabora, eksplodują bomby w kanałach linii telefonicznych. Wnioski są proste - ktoś chce wywołać w kraju wojnę.

Rozpoczyna się dochodzenie, zbieranie dowodów, wyciąganie wniosków. Akcja toczy się wolno, od czasu do czasu coś się stanie, coś eksploduje, ktoś odniesie rany, ale generalnie przeważają sceny dialogowe. Oglądając ten film nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że oglądam thriller sensacyjno - polityczny autorstwa Toma Clancy, tyle że w tym wypadku mamy coś więcej (jak na dobre anime przystało), aniżeli tylko zgrabnie poprowadzoną fabułę. Odbiorca otrzymuje również sporą dawkę filozofii, przemyśleń bohaterów, którzy zadają sobie pytanie - czym jest wojna? Czy istnieje coś takiego, jak sprawiedliwa wojna? Hmm, swoją drogą

dochodzą do ciekawych wniosków, a raczej dochodzi, gdyż odczuwalna jest tutaj ręka reżysera - miłośnicy „Ghosta" zapewne już wiedzą, o kim mówię - Mamoru Oshii, człowiek, który potrafi z każdej sceny wyciągnąć maksimum napięcia. Nawet zwykła rozmowa w windzie, czy też podróż łodzią po rzece w pobliżu uszkodzonego mostu, przeradza się tutaj w niesamowicie naładowane emocjami sceny, które zebrane w całość tworzą coś nadzwyczajnego. Wyraźnie widać upodobanie reżysera do pewnego rodzaju scen i kolorystyki. Takie motywy jak ryby w akwarium, ptaki, psy - specyficzne wykorzystanie tych elementów (oraz stworzony w ten sposób jedyny w swoich rodzaju klimat), towarzyszy wielu dziełom tego reżysera. Akcja osadzona w jego świecie, dostarcza bardzo oryginalnych wrażeń.

Jeśli ktoś lubi szybką akcję, zabawne sceny i minimum gadania, może sobie spokojnie ten film odpuścić, gdyż po prostu będzie się na nim nudził. Jeśli natomiast ktoś lubi współuczestniczyć w ciekawym śledztwie, tropić zagadkowe zdarzenia, zastanawiać się nad motywami postępowania przeciwnika - będzie usatysfakcjonowany; reszta zaśnie w ciągu pierwszych 30 minut trwania filmu. No, chyba że przed ekranem zasiądzie zagorzały amator kreski, z której słyną japońskie filmy animowane. Jasno należy sobie powiedzieć - grafika i animacja w tej produkcji stoi na najwyższym poziomie. Jeśli ktoś uważa, że nic nie może dorównać GITSowi (Ghost in the Shell), to powinien zwrócić uwagę na ten właśnie film - satysfakcja gwarantowana. Patlabor 2 to także bardzo sprawny montaż. Mimo, iż większość scen ogranicza się do wymiany zdań między bohaterami, obraz znajduje się w ciągłym ruchu. Wielokrotnie mamy okazję oglądać tę samą scenę z kilku diametralnie różnych ujęć - to nadaje akcji specyficznego rozpędu i żywiołowości, mimo iż ta pozornie stoi w miejscu. To co dzieje się na pierwszym planie, jak i to co widoczne jest w tle, nie jest pozostawione przypadkowi. W okularach postaci odbija się obraz widoczny na monitorze, w rogu zdjęcia widnieje data jego wykonania, przejeżdżający wóz policyjny, rzuca identyczny jak w rzeczywistości cień na jezdnię i inne pojazdy - perfekcja w każdym calu. Niektóre sceny są tak dobrze dopracowane, że gdyby puścić je osobie nieobeznanej z tematem, ta mogłaby dojść do przekonania, że ogląda „normalny" film.

Patlabor 2 - The Movie, to bardzo ambitna produkcja i z pewnością godna polecenia, w szczególności tym, którzy cenią sobie dobrą intrygę i rewelacyjną grafikę. Jeśli ktoś jeszcze nie wie, co to jest „kompleks szczegółu", po obejrzeniu tego filmu będzie wiedział. Dla tych, którym wersja kinowa Patlabora 2 przypadnie do gustu, powinni rozejrzeć się także za OAVami i pierwszą częścią kinową tejże produkcji. To naprawdę warto zobaczyć.

Mr Jedi

Patlabor 2 - The Movie
Produkcja: **Bandai Visual Co./Touhokushinsha Co./ING Co.**
Animacja: **I. G. Tatsunoko [Production I. G.]**
Dystrybucja: **Souchiku Co.**
Reżyseria: **Mamoru Oshii**
Scenariusz: **Itoh Kazunori**
Według pomysłu: **Yuuki Masami**
Charakter design: **Takada Akemi, Yuuki Masami**
Mecha Design: **Izubuchi Yutaka**

Tak się zastanawiam, czy Masamune Shirow ma szczęście, czy wybitnego pecha. Tworzy doskonałe mangi, z których prawie każda doczekała się swojego filmowego odpowiednika - „Dominion”, „Black Magic”, „Appleseed”, „Ghost in the Shell” i w zapowiedziach jego ciąg dalszy. Mając tak dobry materiał wyjściowy, logicznie rzecz ujmując, prawie każda adaptacja komiksu powinna kończyć się pełnym sukcesem komercyjnym. Scenariusze są skonstruowane tak precyzyjnie, że twórcy anime teoretycznie już na starcie procesu produkcyjnego mieli wykonaną znaczną część pracy. Niestety, to za mało. Za każdym razem coś zgrzyta w mechanizmie i w finale jedyną płaszczyzną wspólną między komiksami, a anime na ich podstawie wykonanymi, są imiona głównych bohaterów (a i to nie zawsze) oraz tytuły pierwowzorów. Nawet „Ghost in the Shell”, najbardziej udany, tylko w niewielkim stopniu przypomina mangę. Bardziej wyczuwalne w nim jest piętno Mamoru Oshii, z typową dla niego symboliką, niż Masamune Shirow. A jak się ma rzecz z „Appleseedem”? Ujmując to w jednym zdaniu, powiedziałbym, że jest to kolejny film, który nie wykorzystał siły potencjału drzemiącego w scenariuszu. Ale o tym za chwilę.

„Appleseed” to historia, która ma już coś około tysiąca stron, rozgrywająca się w XXII wieku, po Trzeciej Wojnie Światowej. Ukazuje ona zmagania oddziału ESWAT, chroniącego bezpieczeństwa w mieście-utopii, Olympusie, niemal całkowicie zamieszkanego przez bioroidy. Na plan pierwszy wysuwają się tu postacie Deunan Knute i Briareosa, które spajają całą opowieść. Bardziej zainteresowanych odsyłam do artykułu mojego autorstwa recenzującego czwarty tom „Appleseeda”. Tam znajdziecie więcej szczegółów. Nie ukrywam, że należę do apologetów twórczości Masamune Shirow, a „Appleseed” w twardej albumowej edycji jest chlubą i ozdobą mojej kolekcji. Potęga wyobraźni pana Shirow skaziła również mój umysł, stąd w głowie mam już ułożoną swoją wizję świata postwi... jennego, zgodną z tą, którą nakreślił autor. I właśnie to, podejrzewam, zgubiło mnie częściowo. Identyczną sytuację mogliśmy zaobserwować w latach 80-tych, kiedy to doszło do podziału zwolenników twórczości Franka Herberta. Czytając jego „Diunę”, przez lata jego fani wytworzyli sobie taki obraz świata, który niespecjalnie zgadzał się z wizją Davida Lyncha i jego filmu o tym samym tytule. Tym samym do oglądnięcia anime „Appleseed” usiadłem oczekując wrażeń oddających choć w części klimat mangi.

Sam film nie jest wiernym przeniesieniem komiksu, a raczej luźnym zlepkiem wątków z dwóch pierwszych tomów, powiązanych w prościutką historyjkę. Autor scenariusza i reżyser w jednej osobie, Kazuyoshi Katayama, pozwolił sobie na bardzo swobodną adaptację. Z oryginalnej historii zostawił raptem parę osób. Dodatkowo, nie wiedzieć czemu, Briareos został przemianowany na Bulariosa. Manga zawiera w sobie ogromną ilość wątków i postaci. W anime przewija się ich raptem sześć, reszta pełni już tylko rolę wystroju otoczenia, jak plastykowe owoce u mojej ciotki. Skomplikowanych intryg politycznych, tak wszechobecnych w oryginale, tu nie uświadczysz, bo po co? Jeszcze ktoś by się pogubił w akcji. Tak jak w mandze nic nie jest „czarno-białe”, tak tutaj dla ułatwienia podział jest bardzo czytelny. Nikt nie będzie miał żadnych wątpliwości kto jest tym złym, a kto dobrym. Fastrygę widać na półtorej kilometra. Anime poprzedzona jest paroma krótkimi zdaniami, które nie tłumaczą kompletnie niczego. Lecą one zresztą przez ekran telewizora tak szybko, że nie zdążysz nawet powiedzieć „ciastko z jagodami”. Całość rozpoczyna się od taniego chwytu dramatycznego. Jak mawia jeden scenarzysta filmowy - podstawa to realne motywy działań postaci, więc aby wytłumaczyć korupcję jednego z policjantów Olympusa, Karona, widzimy jak jego żona - Fleia - wykonuje lot Ikara z balkonu „drapacza chmur”. Czyn ten popełnia w depresji, nie mogąc znieść faktu, że około 80% populacji Olympusa, to stworzone przy pomocy inżynierii genetycznej bioroidy. Od tego momentu Karon pełni klasyczną rolę mąciwody. Tyle prolog do filmu.

APPLESEED

APPLESEED
Na podstawie mangi MASAMUNE SHIROW „Appleseed"
Reżyseria i scenariusz: KAZUYOSHI KATAYAMA
Chara designer: YUMIKO HORASAWA
Muzyka: NORIMASA YAMANAKA
Rok produkcji: 1991
Produkcja: Manga Video
Czas trwania: 70 minut

Reżyser zdecydował się postawić na film akcji, więc pogonie, strzelaniny i wybuchy stanowić będą główne danie tego lekko strawnego obiadu. Całość rozpoczyna się więc od akcji ESWAT na biura administracji opanowane przez terrorystów. Gdy policja na dole prowadzi pozorne działania, mające stanowić zasłonę dymną, komando dostaje się do budynku od strony dachu. Jednocześnie jeden z terrorystów zostaje złapany, w czasie kiedy korzystał z „kabiny rozkoszy". Po szybkiej akcji reszta terrorystów ginie. W tym samym czasie skuty kajdankami więzień uwalnia się i morduje pilnującego go komandosa. Deunan, odnajdując zwłoki kolegi, poprzysięga zemstę. Po identyfikacji zbiega wyszło na jaw, że był to znany psycho-kryminalista, cyborg A.J.Sebastian. Usiłował on zniszczyć centralny komputer zarządzający Olympusem - GAIA. W tym czasie trwają w Olympusie testy nowego pojazdu bojowego przypominającego wyglądem ogromnego pająka, który jest kontrolowany przez GAIA. Deunan przechodzi więc do „dochodzeniówki", aby poprowadzić śledztwo i odszukać Sebastiana. W sumie jest to cała intryga i chyba każdy już w tej chwili może sam sobie dopowiedzieć zakończenie. Historia jest tak sztuczna, jak uśmiech Waldemara Pawlaka w programie wyborczym.

Oglądając „Appleseeda" czułem się zażenowany poziomem tego anime. Animacja jest co najwyżej przeciętna, ale tego mogłem się spodziewać. To tylko klasyczne OAV. Nie mogę jednak darować grafikom stałych, nieruchomych kadrów. Olympus w mandze był super-nowoczesną metropolią, z pięknie zaprojektowaną i wykorzystaną przestrzenią. Budynki były oparte na najnowocześniejszej technice pozwalającej wznosić ogromne budowle, takie jak „Wieża Babel" mająca około 800 metrów wysokości. W anime nawet te nieruchome plansze wykonane są obleśnie. Budowle zaś Olympusa są tak nowoczesne, jak najstarsza część fabryki wagonów Pafawag we Wrocławiu, wybudowanej gdzieś w okolicach Pierwszej Wojny Światowej. Może nie byłoby to tak ważne w innego typu anime, ale przecież „Appleseed" to najczystszego gatunku Cyberpunk!!! Tu powinien liczyć się tzw. „kompleks szczegółu", którego grafikom wyraźnie zabrakło. Aby ułatwić sobie robotę, dodatkowo uprościli tak landmaty (roboty-pojazdy kopiujące ruchy „kierowcy"), że prawie wcale już nie przypominają landmatów z mangi. Czary goryczy dopełnia design głównej bohaterki - Deunan, która w mandze Masamune Shirow jest seksowną, młodą blondynką, natomiast anime wprowadza jakieś dwuznaczności seksualne. Deunan Knute przypomina tutaj bardziej transwestytę, które to wrażenie pogłębia nieproporcjonalna sylwetka, bardziej męska niż kobieca. Ekipa grafików chyba pracowała podzielona na parę zespołów odizolowanych zupełnie od innych, gdyż czasem dwa ujęcia tej samej postaci, jedne po drugim, różnią się od siebie. W anime nie odnajdziesz też humoru typowego dla Shirow. Doliczyłem się tu raptem jednej zabawnej sceny i to z gatunku humoru sytuacyjnego. Muzyce też nie warto poświęcać osobnego akapitu. Główny motyw muzyczny, który na okrągło przewija się przez cały film (i to nawet nie w różnych modyfikacjach!!!), jest niemalże żywcem zerżnięty z popularnego onegdaj serialu sensacyjnego, „Miami Vice".

Tak się zastanawiam, do kogo jest adresowane to anime? Fani Masamune Shirow niech lepiej unikają go jak psiego g... na na chodniku. Starszych znudzi miałkość fabuły. Ludzie lubujący się w klimatach pokroju „Cyber City Oedo", czy „Blade Runnera" też nie znajdą tu nic ciekawego. „Nuda, panie... Nic się nie dzieje...", jak mawiał Maklakiewicz w „Rejsie". Najmłodszym też bym ten tytuł odradzał, gdyż przerywnikami w dialogach są wyrazy powszechnie uważane za obraźliwe. Naprawdę, szkoda pieniędzy, czasu i zdrowia na anime „Appleseed". Od biedy mogą go obejrzeć ci, którzy nie znają jeszcze mangi, reszta lepiej niech się porządnie wyśpi! Sayonara!

Mr.Gato

APPLESEED

Oto fragment tekstu nawiązujący bezpośrednio do OMG, pochodzący ze starej nordyckiej pieśni zatytułowanej „Voluspa" („Wieszczba Wolwy")

(Pieśń powstala na przełomie X-XI wieku)

19. Wiem, gdzie jesion stoi
Yggdrasil się zowie,

Lśniącą wilgotnością
pień jego zroszony;

Z niego idzie rosa,
co w dolinach spada,

Koło Urd studni
wciąż zielony stoi.

20. Stamtąd przybyły
dziewy wszechwiedzące,

Trzy, z owej sali co
pod drzewem stoi;

Urd zowie się pierwsza,
a druga Verdandii

- rytowały w drzewie -
Skuld na imię trzeciej,

Postanawiały losy,
zakreślały żywot,

Ludzkim losom stwarzały
przeznaczenie.

Ze staroislandzkiego przełożyła Apolonia Załuska-Stromberg, cyt. za „Edda Poetycka", Ossolineum, Wrocław 1986 str. 7.

W wierzeniach Normanów Norny żyły u podnóża wielkiego jesionu Yggdrasil (od isl. yggr - „straszny", oraz drasil - „gruby pień"), drzewa które spajało ziemię i niebo, świat bogów, świat ludzi i podziemie. Jednym korzeniem sięgał do Krainy Śmierci (Hel), drugim do krainy Śnieżnych Olbrzymów (Nilfheim), trzecim do Midgardu, krainy ludzi.

Innym źródłem do poznania wierzeń Skandynawów jest tak zwana „Edda Prozaiczna", spisana przez irlandzkiego badacza, Snorriergo Sturlusona (około 1178-1241 roku), zawierająca nieco zmodyfikowane wersje starych sag i pieśni. W pierwszej księdze „Eddy Prozaicznej", zatytułowanej „Gylfaginning" jest mowa o niebezpieczeństwach zagrażających jesionowi:

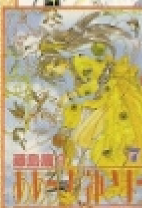
„Źli zaś nieustannie starali się zniszczyć drzewo świata: w dole, w Nilfheimie, skąd wyrastal jeden z jego korzeni, podły Nidhogg podgryzał go nieustannie a węże korzeń oplatały zatruwając ukąszeniami. Wyżej zaś cztery jelonki biegały po gałęziach, podskubując liście. Na szczycie siedział mądry orzeł, przyglądając się temu, co się dziele, a intrygantka Ratatosk, ruda wiewiórka, przeskakując z gałęzi na gałąź krążyła w dół i w górę między Nidhoggiem a orłem, przenosząc nowiny i plotki. (...)

Norny chodziły również do jesionu Yggdrasil i codziennie podlewały jego największy korzeń wodą ze źródła Urd."

„Gylfaginning" 16:34-35 (tekst literacki wg R.L. Green „Mity skandynawskie", Nasza Księgarnia, Warszawa 1976, w przekładzie z angielskiego Aldony







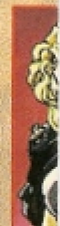












Oh My Goddess! - Sk

Szpakowskiej)

Źródło u stóp jesionu nosi nazwę „Źródła Urd", gdyż to właśnie Urd była najstarszą Norną, czczoną przez Skandynawów jako bogini życia i śmierci. Dwie pozostałe prawdopodobnie doszły w późniejszych wersjach mitu, opracowanych przez Islandczyków. Mistyczna liczba trzech bogiń znana jest przecież z kosmologii greckiej: „Mojry" i rzymskiej „Parki". Urd, Vrdandi i Skuld reprezentują kolejno przeszłość, czas teraźniejszy i przyszłość, biorąc aktywny udział w życiu każdego człowieka.

„Odynowi zaczęło się nudzić. Spoglądając na świat zapragnął dowiedzieć się o nim czegoś nowego. W tym celu wysłał w daleki lot swe dwa wierne kruki, z których jeden nazywał się Huginn (Myśl), a drugi Muninn (Pamięć). Po dłuższej nieobecności powróciły w towarzystwie trzech dziewic - olbrzymek -, które od tajemniczych Regin (Doradczyń) nauczyły się sztuki tkackiej. Usiadłszy na ramionach Odyna kruki oznajmiły mu szeptem, że sprowadzone trzy dziewice to siostry Norny (Czarownice), z których jedna nazywa się Urd (Była), druga Verdandi (Obecna), a trzecia Skuld (Przyszła). Były patronkami losu. Tylko one potrafiły prząść nić ludzkiego żywota."

cyt. za: Marian Adamus „Tajemnice Sag i Run", Ossolineum, Wrocław 1970, str. 14

BOGINKI

Belldandy
Data Urodzin: 1 styczeń
Wzrost: 165 cm
Wymiary (w cm): 83 - 57 - 84
Włosy: Jasny brąz
Oczy: Jasny błękit
Wróżka: Klasa Pierwsza, Kategoria Druga, Nielimitowana
Domena: Teraźniejszość
Środki podróży: Lustra
Alternatywne Źródło Energii: Sen
Anioł: Święty Dzwon
Seiyuu (wersja japońska): Innoue Kikuko
Seiyuu (wersja angielska): Juliet Cesiaro

Zarówno w serii OAV jak i w komiksie Belldandy poznajemy jako pierwszą już na samym początku, kiedy to Keichii przypadkowo dzwoni do Biura Pomocnych Boginek. Belldandy jest spokojną, zrównoważoną i bardzo kawaii młodą dziewczyną. Potrafi wspaniale gotować, a zajmowanie się domem to jej ulubione zajęcie. Nie lubi sprzeczek, nerwowych sytuacji i stara się ich unikać za wszelką cenę. Swym spokojnym usposobieniem i wielką opiekuńczością wprowadza miłą i spokojną atmosferę w domu Keichiego. Jest bardzo mądra i zaradna, dzięki czemu budzi respekt nawet u swej starszej siostry - Urd. Potrafi radzić sobie w trudnych sytuacjach oraz pomagać dobrymi radami innym w rozwiązywaniu ich problemów. Kocha Keichiego i jest bardzo uczuciowa. Poświęciła by nawet swoje życie, aby tylko nikomu z jej bliskich nic złego się nie sta-



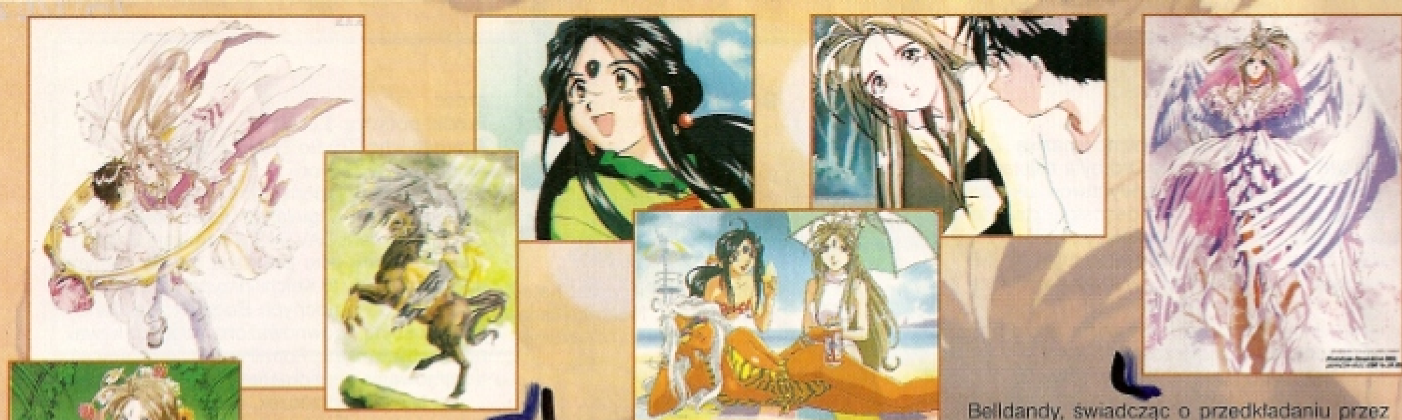








andynawska kosmologia.



ło. Uwielbia herbatę Darjeeling oraz czekoladę marki „Prince of Wales". Na jej czole widnieje znak przypominający błękitny kryształ o podłużnym kształcie. Jej opiekuńczym kamieniem jest akwamaryn. Używa lustra jako swojego środka transportu oraz jako połączenia pomiędzy Ziemią a Niebem. Imię Belldandy jest pomysłem amerykańskim. W oryginale boginka nosi imię „Berudandi", co jest japońskim (fonetycznym) zapisem „Werdandi"; Japończycy używają litery „b" zamiast „w", stąd imię „Witold" zapisują „Bitorudo" (w obu przypadkach głoska „u" jest bezdźwięczna). Niedouczeni w piśmie Amerykanie po swojemu odczytali „Berudandi" i wyszło im „Belldandi", co brzmi nawet ładnie, ale nie ma kompletnie sensu.

Na temat wieku Belldandy jest sporo spekulacji. Jedni sądzą, iż ma 21 lat, tak jak przedstawia to seria OAV, inni zaś że 24, natomiast w wywiadzie z Kosuke Fujishimą opublikowanym w Niewtype z 1993 roku podano, iż Belldandy ma 25 lat. Analizując jednak wnikliwiej serię OAV i mangę wywnioskować można, iż jeśli Belldandy miała 21 lat, kiedy Keichii był studentem pierwszego roku w College'u, a teraz jest on na piątym (siedział jeden rok w tej samej klasie), to Belldandy powinna mieć około 25 lat, czyli urodziła się prawdopodobnie w 1973 roku.

Herbata Darjeeling

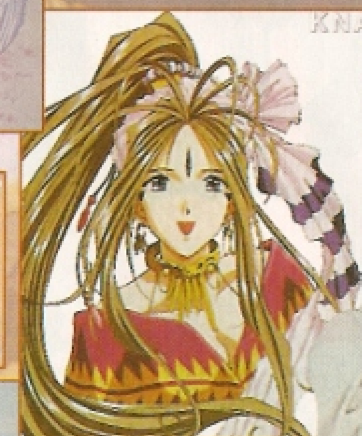
Darjeeling jest gatunkiem czarnej herbaty rosnącej w stabilnym i dobrym klimacie na wysokości 2000 metrów ponad poziomem morza w północno-wschodnich Indiach, niedaleko granicy z Tybetem. By przybliżyć Państwu jej wyjątkowy aromat pozwolę sobie poniżej zamieścić komentarz pana Chadwicka Ngana, który tak oto się na jej temat wypowiedział:

„Swoją drogą, powinniście spróbować herbaty Darjeeling, jeśli tylko będziecie mieli okazję. Nie jest to przejmująco aromatyczna herbata, jak Jasmine. Nie, ten aromat jest o wiele bardziej subtelny. Wybór tego gatunku herbaty dokonany przez Fujishimę jest wielce właściwy, bowiem kształtuje on charakter i kreśla osobowość Belldandy, świadcząc o przedkładaniu przez nią gustownej osobowości ponad swój zewnętrzny wygląd, ukazując to o wiele lepiej niż stosy rysunków mogących to zrobić."

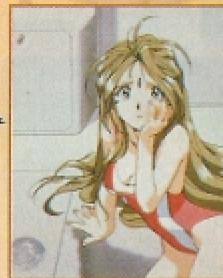
Urd
Wiek: 28 lat
Wymiary (w cm): 90 - 60 - 91
Klasa: Druga
Domena: Przeszłość
Alternatywne źródło energii: Napoje alkoholowe (całkiem nieźle, co ?)
Metoda objawienia się: Ekran telewizora (Yeah!!)
Anioł: Świat Elegancji
Seiyuu: Touma Yumi

Urd po raz pierwszy pojawia się w drugim epizodzie zarówno w mandze jak i w OAV. W początkowych rysunkach wyglądała trochę inaczej, miała proste włosy, kocie oczy, a jej skóra była bardzo ciemna. Z czasem jednak Fujishima dokonał pew-






















nych zmian i Urd obecnie ma kręcone białe włosy, jest trochę wyższa, a jej skóra zrobiła się jaśniejsza. Do tomu 5 miała większą moc niż Belldandy, jednakże od tomu 6, to Belldandy staje się najpotężniejszą z wszystkich Boginek. Sposób szykowania przez nią lekarstw-czarów również się zmienił. Najpierw używała magii i zwykłych „komponentów" dostępnych w kuchni, w dalszych częściach mangi posiada pokój wypełniony różnymi rodzajami specyfików w szklanych butelkach. Na jej czole widnieje trójkątny znak, również błękitnego koloru jak u Belldandy. Jej opiekuńczym kamieniem jest topaz. Uwielbia pomagać innym i uszczęśliwiać ich na siłę. Jest konserwatorem niebiańskiego Systemu i boginką miłości. Urd ma szczególną słabość do sake wraz ze śpiewem (Karaoke i sake to świetne połączenie - sam próbowałem!!!!). Jest niecierpliwa, a w sytuacjach, w których nie może sobie poradzić w „konwencjonalny" sposób używa czarów, nierzadko z opłakanym skutkiem. Nienawidzi się nudzić i zawsze stara się, by w jej otoczeniu działo się coś ciekawego. Jej miłosne intrygi i manipulacje dodają pikanterii zarówno mandze jak i serii OAV. Wie czego chce i zazwyczaj dokonuje tego zanim się zastanowi nad skutkami swojego postępowania.

Urd jest przyrodnią siostrą Belldandy, ponieważ jest półdemonem - półboginką przez co posiada dwie osobowości, dobrą i złą (tą drugą odzie-


















dziczoną po ojcu demonie). Gdy obie się równoważą wszystko jest w porządku, problemy jednak zaczynają się kiedy jedna z nich, z różnych powodów, zaczyna dominować. W mandze, tom 5, kiedy Urd zmienia się w diabła, powstaje iście nieziemskie zamieszanie. Natomiast w tomie 10, kiedy to Bogince Marze udaje się przytłumić w Urd złą osobowość i doprowadzić do dominacji tą dobrą, miłosne doświadczenie Urd bierze górę nad rozsądkiem i powoduje wiele niezręcznych i śmiesznych sytuacji.

Na temat wzrostu Urd również jest trochę niejasności. W drugim tomie mangi na stronie 128 napisano, iż ma 165 cm. Fujishima jednak w wywiadzie dla Newtype w czerwcu 1993 roku przedstawił ją jako osóbkę o wzroście 170 cm.

Skuld
Wiek: 16 lat
Wzrost: 150cm
Wymiary (w cm): Hi - mi - tsu!!
Klasa: Druga
Domena: Przyszłość
Alternatywne źródło energii: LODY - 131`s Ice Cream!
Anioł: Szlachetny Szkarłat
Seiyuu: Hisakawa Aya

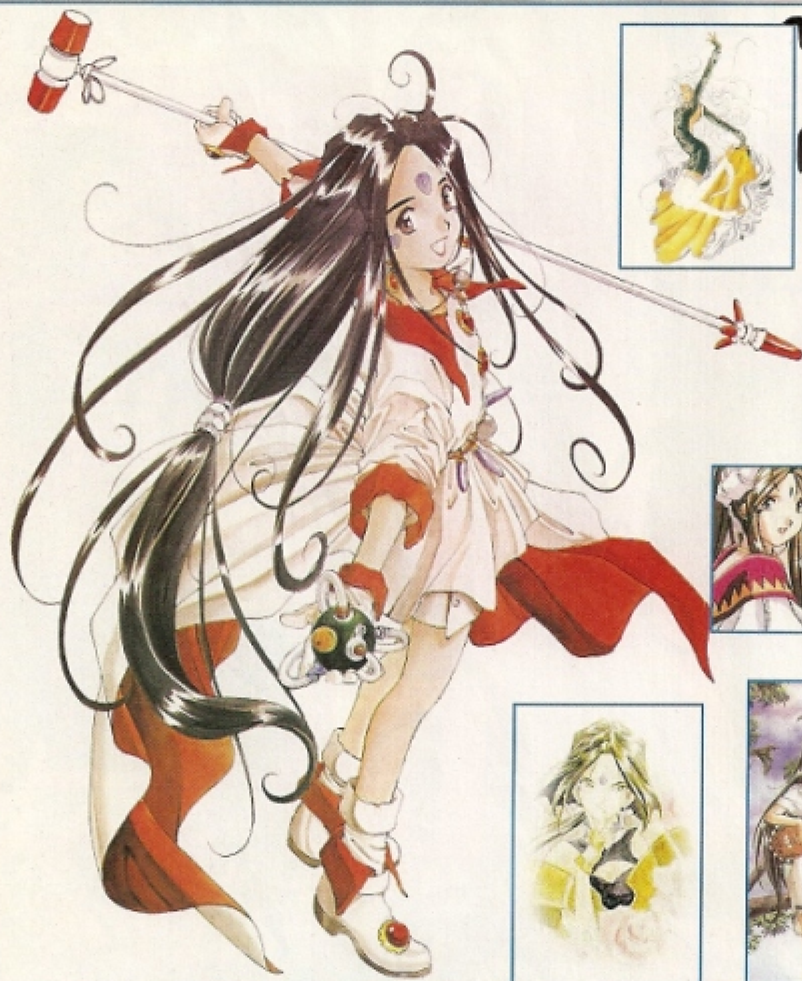
Skuld jest najmłodszą spośród trzech boginek, i pojawia się w 5 tomie 5 mangi oraz w epizodzie 3 z serii OVA (Burning Hearts on the Road). W filmie materializuje się z wody w wannie, podczas kąpieli Keiichiego. W mandze jest trochę inaczej - to Urd się kąpie zamiast Keiichiego. Skuld ma czarne włosy i ciemne brązowe oczy. Jest specjalistką od likwidacji błędów (w postaci zmutowanych zajączków z pająkami) w systemie Yggdrasil i jest w tym bardzo dobra. Jej największą pasją jest budowane wszelkiego rodzaju mechanicznych urządzeń, z których większość nie działa tak, jak powinny. Skuld uwielbia potrawy sporządzane przez jej najukochańszą siostrę Belldandy, a w szczególności lody o nazwie 131`s Ice Cream. Nie lubi bezużytecznych urządzeń, Urd i do pewnego czasu Keichiego, o którym sądzi iż odebrał jej siostrę Belldandy i podstępnie zmusił do pozostania na Ziemi. Jej opiekuńczym kamieniem jest szafir.

131`s Ice Cream

Miano tego gatunku lodów jest żartem odnoszącym się do lodów popularnych w Japonii i zwanych 31`s Ice Cream. W USA marka ta znana jest jako Baskin Robbins. By skomponować 131`s Ice Cream Fuishima wymyślił wiele nowych nazw gatunków lodów. Wiele z tych nazw parodiuje pewne znane nazwy chociażby Fuli Films (Fuji Films), Goad Year (Good Year), Willson (Wilson) i wiele innych, równie podobnych.

Peorth
Wiek: ?
Wzrost: 170cm
Wymiary (w cm): ?
Klasa: Pierwsza, Kategoria Druga, Nielimito-

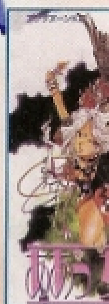




















wana
Domena: Wieczność
Alternatywne źródło energii: ?
Anioł: Cudowna Róża
Seiyuu: Nie ma
Peorth jest czwartą i najstarszą boginką. Pojawia się w połowie tomu 11 mangi i pozostaje do końca tomu 12. Występuje TYLKO w mandze. Wygląda jak dorosła Skuld z czerwonobrązowymi włosami, ciemnobrązowymi oczami i „diamentowymi znaczkami" na czole i policzkach. Jej metodą objawiania się jest materializacja przez szkła kamery. Peorth jest raczej ekscentryczna i zwariowana. Bardzo lubi Keiichi`ego (rywalizuje z Belldandy) oraz komiksy o tematyce romantycznej. Kiedy opuszcza Ziemię, pod koniec 12 tomu mangi, zabiera ze sobą całą kolekcję komiksów Skuld o takiej właśnie tematyce. Ma słabość do róż i uwielbia przebywać w ich otoczeniu. Peorth pracuje w konkurencyjnym Biurze Boginek i dlatego nie jest lubiana przez pozostałe Boginki.



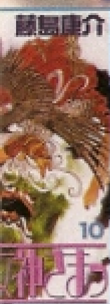
Prawdopodobnie większość z was zastanawiała się, dlaczego Peorth właśnie tak się nazywa. Cóż, jej imię nie pochodzi z mitologii skandynawskiej jak imiona innych boginek. Dla odmiany nazwano ją na wzór jednej z liter, Runy, także zwanej Peorth.

Run - „Peorth", jest nordyckim runem inicjacji. Można to przełożyć („na siłę") na angielskie „P". Jego znaczenie nie jest pewne, ale najwyraźniej reprezentuje (oznacza) tajemnicę lub coś ukrytego.

„Zwykle każdy run posiada dwa znaczenia. Zależy to od tego czy run jest odwrócony, czy „prosty". Peorth jest m.in. runem - tajemnicą wskazującym na to, co znajduje się poza naszymi marnymi (ludzkimi) zdolnościami. Peorth (wymawiany perth) oznacza „niebo", „nieznane", poza tym ma pewne związki z Feniksem, mistycznym ptakiem, który spala sam siebie w ogniu, po czym odradza się z własnych popiołów. W końcu stawanie się całością - znaczenie tego procesu - jest wielką tajemnicą. (...)

Po stronie tego, co „ziemskie" lub doczesne, mogą być niespodzianki, nagrody, czy zdobycze jakich nie oczekiwałeś. Po stronie ludzkiej natury run ten jest symbolizowany poprzez lot orła. Wysoki lot wolności ponad gmatwaniną losu, wzniesieniem samego siebie ponad niekończące się przypływy i odpływy zwyczajnego życia, dla uzyskania szerszego „pola widzenia", poszerzenia horyzontów - wszystko to zawiera się właśnie w „Peorth". Run ten odnosi się do najgłębszych poziomów naszego bytu, podwaliny na której jest budowana nasza przyszłość. Dla niektórych Peorth oznacza doświadczenie śmierci. Jeśli zaistnieje taka potrzeba, pozbądź się wszystkiego. Bez wyjątków. Bez wykluczeń. Stawką jest nie mniej, niż odnowienie własnego ducha. (...)

Jeśli peorth jest odwrócona do góry nogami, czy w sposób „lustrzany", wtedy jest to przestroga przed spodziewaniem się czegoś niemożliwego, albo postrzeganiem otoczenia





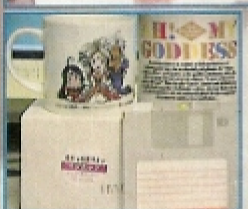
















zwykłą drogą, kiedy ta już się skończyła. Po prostu nie możesz powtórzyć tego co było i nie cierpieć. Potrzebujesz skupienia i medytacji nad swym własnym życiem w tej właśnie chwili, swych potrzeb dla twojego rozwoju. Peorth ostrzega, żeby nie koncentrować się ani na ostatecznych wynikach ani na przywiązywaniu siebie do pamięci przeszłych osiągnięć. W wypadku takiego zachowania odrywamy się od prawdziwej teraźniejszości, jedynego czasu, w którym zmiana samego siebie może być dokonana. (...)

Możesz czuć się dosłownie przeciążony z wyczerpania spowodowanego napotykaniem przeszkód, jednej po drugiej, na swojej drodze - lecz zawsze masz wybór. Możesz je widzieć jako jawne przeciwności jak pech, lub jako specyficzną „ścieżką zdrowia", próbę charakterystyczną dla inicjacji, którą właśnie przechodzisz. Wtedy każde pogorszenie się sytuacji lub upokorzenie staje się testem charakteru. Kiedy twój wewnętrzny byt podlega zmianom i ukształtowaniom na głębokim poziomie, wymagane są: cierpliwość, stałość i wytrwałość. Tak więc pozostań skupiony, miej poczucie humoru i bądź stały w wierze. (...)"

„Runy, Eddy, Normanów", B. C. Bogdanowa, wydawnictwo „Białoruś" 1974r, wydanie rosyjskie, opracowanie angielskie F.J. Beam, przekład we fragmentach Piotr Rogóż.

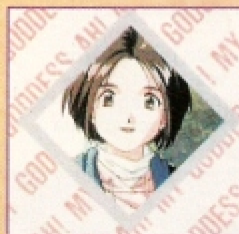
Mara (Mahler)
Na jej temat niewiele wiadomo. Jest podobna do Urd, ale niższego wzrostu. Ma blond włosy i jest dość agresywna. Jej kamieniem opiekuńczym jest opal. Na jej czole widnieją dwa diamenty w układzie podobnym do litery „V". Zazwyczaj rywalizuje z Urd i lubi dokuczać pozostałym Boginkom. W początkowych mangach pojawia się sporadycznie, przynosząc ze sobą kłopoty i nieszczęścia. W serii OAV pojawia się tylko „na ułamek sekundy" w czołówce. W żadnym jednak odcinku nie występuje. Słyszałem jednak, iż prowadzone są prace nad drugą serią OAV. Możliwe, że właśnie w niej wystąpi.

LUDZIE

Morisato Keiichi
Wiek: 21 lat
Wzrost: 158cm
Seiyuu: Kikuchi Masami
Keiichi jest raczej nieśmiałym, spokojnym studentem NIT, który przypadkiem spotyka Belldandy i inne Boginki. Ma brązowe oczy i w początkowych mangach miał dzikie, czarne włosy, lecz od lata 1995 roku Fujishima „obciął" mu je i teraz Keichii nie ma już tak bujnej czupryny. Kieichi należy do Klubu Motocyklowego NIT (NIT MCC), w którym wszyscy lansują go na faworyta. Prawdą jednak jest to, iż większość klubowiczów po prostu się nim wysługuje. W Coledge'u uczy się języka komputerowego o nazwie Fortran 77. Uwielbia wakacje, chociażby takie jak te z 2 odcinka OAV, spędzone nad morzem. Niestety jego słabością jest to, iż nie umie pływać. Odkąd poznał Belldandy, stała się ona dla niego prawdziwą obsesją. Jest nieśmiały i bardzo rycerski. Swym szlachetnym serduszkiem udało mu się zaskarbić sobie miłość Belldandy.

Morisato Megumi
Wiek: 20 lat
Wzrost: 157cm
Wymiary (w cm): ?
Seiyuu: Fuchizaki Yuriko
Megumi jest młodszą siostrą Keiichiego, a także jak jej brat, studentką NIT. Ma średniej długości brązowe włosy i brązowe oczy. Megumi jest typową „młodszą siostrą" (jeśli nie wiecie co to znaczy, to uważajcie się za szczęśliwych), ale wcale nie jest stereotypowa. Uczęszcza na Wydział Mechaniczny NIT, bardzo dobrze radzi sobie z silnikami i wspaniale gra w softball. Zyskała na wyglądzie ostatniego lata!

Tamiya-sempai
Wiek: 23 lat
Wzrost: ?
Seiyuu: Yanda Kiyoyuki









Tamiya jest jednym z sempai Keiichi«ego w NIT i głową klubu NIT MCC. Jest bardzo wysokim i barczystym człowiekiem z krótkimi czarnymi włosami, małymi oczami i dużymi ustami. Tamiya jest bardzo zaangażowany w sprawy związane z doprowadzaniem klubowych maszyn do perfekcji (posłuchajcie jego przemowy do Keiichiego w 3 epizodzie OAV!), ma zwyczaj jeżdżenia na czymś, co jest za małe na jego rozmiar oraz „przypadkowego i losowego" wybierania Keiichiego jako lidera i kierowcę podrasowanych pojazdów NIT MCC.

Ootaki-sempai
Wiek: 23 lata
Wzrost: ?
Seiyuu: Futamata Issei
Ootaki jest najlepszym przyjacielem Tamiyi, a także jednym z sempai Keiichiego. Ma długie spiczaste blond włosy i nosi ze sobą wszelkiego rodzaju części motorów z zawsze gotowym do użytku kompletem narzędzi. Jego nieśmiertelnym atrybutem są noszone na nosie czarne okrągłe lustrzanki. Boi się psów, lubi ubierać się w nabijane ćwiekami ciężkie skóry. Dziewczyną Ootakiego jest Satoko Yamano - studentka pierwszego roku elektroniki, której Keiichi i Belldandy pomogli kiedyś poznać się z Ootakim.

Mishima Sayoko
Wiek: 21 lat
Wzrost: 163cm
Wymiary (w cm): 83 - 59 - 84
Seiyuu: Asami Junko
Sayoko jest kuzynką Aoshimy. Ma długie ciemnobrązowe włosy i brązowe oczy. Jest oficjalną królową NIT i każdy student usiłuje się z nią umówić na randkę, w tym również Keiichi. Jakkolwiek, wszystko uległo zmianie, kiedy pojawiła się Belldandy. Głównym celem Sayoko, do tomu 7 mangi, było odbicie Keiichiego z rąk Belldandy. W 7 tomie mangi jednak zmienia radykalnie swe poglądy i wygląda na to, że stara się im pomóc i zaprzeczyć faktowi, iż lubiła Keiichiego. W swych niecnych postępkach korzystała z pomocy swego kuzyna Aoshimy, który miał podobny jak ona cel - on z kolei chce zdobyć Belldandy. Mimo wszystko, w przeciwieństwie do Aoshimy, który użyłby wszelkich możliwych sposobów, aby rozłączyć Keiichiego i Belldandy, Sayoko nie używa podstępów, ponieważ jest dumna z bycia królową i chce zdobyć Keiichiego w sposób uczciwy.

Aoshima Toshiyuki
Wiek: 20 lat
Wzrost: ?
Seiyuu: Tobita Nobuo
Aoshima jest śliskim draniem, który zwykle kręci się razem ze swoją kuzynką Sayoko, pomaga w realizacji jej planów i przy okazji, a może przede wszystkim, realizuje swój własny - podbicia serca Belldandy. Ma fioła na punkcie Belldandy i przyrządzonych przez nią potraw. Aoshima ma czarne, normalnej długości włosy, ciemnobrązowe oczy i nosi okulary. Jest głową i założycielem Aoshima Formula - konkurencyjnego dla NIT MCC klubu motocyklowego. W mandze klub ten nazywa się NIT Four-Wheel Club.

Hasegawa Sora
Wiek: 20 lat
Wzrost: ?
Wymiary (w cm): ?
Seiyuu: Ohtani Ikue
Hasegawa jest kouhai Keiichiego. Ma przeciętnej długości brązowe włosy, takież oczęta i duże, okrągłe okulary. Rzadko pojawia się na scenie, zarówno w mandze jak i OAV. W 4 epizodzie (OAV) pojawiła się w dwóch krótkich scenach, w których sugeruje Keiichiemu możliwości zatrudnienia i dostarcza mu liścik od Belldandy. Ma bardzo milutki głos i jest dobrze wychowana.

Fujimi Chihiro
Wiek: ?
Wzrost: ?
Wymiary (in cm): ?
Seiyuu: Nie ma
Chihiro jest kierownikiem sklepu o nazwie „Whirl Wind" z częściami do motocykli. Ma średniej długości ciemnobrązowe włosy i pomarańczowe oczy. Była pierwszym szefem klubu NIT MCC, który przed tym jak Chihiro zajęła się nim, był maleńką grupką zapaleńców bez żadnych szans na rozwój. Dopiero pod jej rządami klub rozrósł się do rozmiarów poważanej wśród wszystkich organizacji.

Sentarou
Wiek: ?
Wzrost: ?
Seiyuu: Nie ma
Sentarou ma krótkie, czarne włosy i takie same oczy (przynajmniej tak mi się wydaje, gdyż nie istnieją żadne kolorowe obrazki jego postaci). Jest wyczynowym rowerzystą i chłopakiem Skuld. Posiada zacięcie do jazdy na rowerze i uczy Skuld jak to się robi. Jest bardzo sympatyczny i ma wielkie, szlachetne serce.

Witold Nowakowski
Piotr Rogóż



W ostatnim czasie seria filmów „Tenchi Muyo!" zyskała ogromną popularność zarówno na świecie jak i w Polsce. Na łamach naszego pisma pojawiło się już kilka artykułów poruszających tę tematykę i jak się okazało wzbudziły one wśród czytelników jeszcze większe zainteresowanie. Świadczy o tym chociażby spora liczba listów kierowanych w stronę naszej redakcji, nadsyłanych pocztą, czy też poprzez komputerową sieć Internet. Pośród przeróżnych wypowiedzi najczęściej pojawiała się prośba byśmy opisali dokładniej z ilu odcinków składa się dana seria Tenchiego, a najlepiej byśmy podali tytuły poszczególnych części, aby w ten sposób ułatwić czytelnikom zamawianie konkretnych odcinków. Niniejszym więc spełniamy tę prośbę i poniżej publikujemy spis tytułów wraz z krótką charakterystyką danego odcinka.

Tenchi Muyo

1. RYOKO RESURRECTED

Obudzona ze głębokiego snu Ryouko, demon w postaci pięknej młodej dziewczyny, z wściekłością odkrywa, że została uwięziona na przeszło 700 lat. Przypuszcza więc atak na Tenchiego używając swych niewiarygodnych mocy, włączając w to latanie w powietrzu, przechodzenie przez ściany oraz wystrzeliwanie niszczycielskich kul energii. Ryouko zmusza poczciwego Tenchiego do panicznej ucieczki przez korytarze jego szkoły.

2. HERE COMES AYEKA!

Księżniczka Ayeka żeglując daleko od swej rodzinnej planety Juarai, w poszukiwaniu jej dawno zaginionego narzeczonego, trafia na Ziemię, gdzie zamiast niego spotyka Ryouko - swojego zaciekłego wroga z odległych gwiazd. Strzela więc z głównego działa swojego statku prosto w okna Tenchiego, by raz na zawsze rozprawić się z rywalką. Na szczęście w tym samym czasie Tenchiemu udaje się uciec na statek Ryouko. Rozpoczyna się walka pomiędzy dwoma dziewczynami.

3. HELLO RYO-OHKI!

Siostry: Ayeka i Sasami, znajdują się na Ziemi bez możliwości powrotu na ich matczyną planetę - Juraji, ponieważ ich statek kosmiczny został zniszczony w bitwie z Ryo-Ohkim (pojazdem Ryouko). Wraz z nimi i Ryouko w domu Tenchiego są także trzy milutkie (kawaii) dziewczyny. W czasie kiedy Ayeka tonie w swojej depresji na Ziemi bez z swej ukochanej rodziny, Sasami jest pełna energii i zaczyna coraz lepiej przystosowywać się do życia na nowej planecie. A jeśli chodzi o Ryouko .... kto wie, co lęgnie się w jej umyśle. W tym odcinku ku ogromnemu zadowoleniu Sasami pojawia się Ryo-Ohki - nowo narodzony statek kosmiczny Ryouko, który wylągł się z jajka pozostawionego przez poprzedni rozbity statek kosmiczny.

4. MIHOSHI FALLS TO THE LAND OF STARS

Życie Tenchiego ze zwariowanymi dziewczynami pod jednym dachem wreszcie się uspokaja. Teraz cała grupa odwiedza gorące źródła. W czasie gdy Ryouko próbuje zaimponować Tenchiemu w swym „narodzinowym" ubraniu (stroju Ewy), Ayeka popada w pani-



kę, gdyż Ryouko zrywa z niej okrycie i Tenchi widzi ją nagą. Ojciec Tenchiego musi niestety zadowolić się tylko podglądaniem z ukrycia całej tej historii. Znów pojawia się konflikt między Ryouko i Ayeką. Ryouko powołuje do życia wodnego demona, nad którym, jak się po chwili okazuje, nie ma kontroli. W tym odcinku pojawia się żeński glina z Galaktycznej Policji o imieniu Mihoshi (nie mylić z inteligencją).

5. KAGATO ATTACKS!

Mihoshi zostaje przymusową sublokatorką i życie Tenchiego nigdy już nie będzie takie jak dawniej. Pewnego dnia Kagato, jeden z najbardziej poszukiwanych przestępców we Wszechświecie, pojawia się przed grupą mieszkańców domu Tenchiego. Oświadcza, że jest Bogiem, i że stworzył Ryouko, oraz że ma ochotę na miecz Tenchiego, będącym dużym źródłem energii Juraii i kluczem do wszystkich drzew mocy. W desperacji Kagato dusi dziadka i Tenchiego, porywa Ryouko i udaje się w nieznanym kierunku w przestrzeń kosmiczną.

6. WE NEED TENCHI!

Po śmierci Tenchiego, dziewczyny atakują statek Kagato (Soja -statek Washuu), ale Ayeka wpada w pułapkę zastawioną przez niego. W międzyczasie Ryouko i Mihoshi znajdują się w innym wymiarze czasu, gdzie spotykają Washuu - naukowego geniusza. Ku ich zdziwieniu ogłasza ona, że jest stworzycielką Ryouko. Tuż przed skierowaniem niszczącego promienia w kierunku Ziemi, Washuu udaje się „zrekonstruować i naprawić" Tenchiego.

7. RYO-OHKI SPECIAL: THE NIGHT BEFORE THE CARNICAL

Incydent z Kagato się skończył, ale Tenchi jest całkowicie zagubiony pośród kłopotów z pię-



cioma dziewczynami i Ryo-Ohkim. Ryouko i Ayeka walczą o miłość Tenchiego, a Washu przeprowadza na nim organiczne eksperymenty. Pojawia się sprawa znikających marchewek, spowodowana przez nagminne rozmnażające się Ryo-Ohkich. Nawał kłopotów sprawia, iż urastają one do gigantycznych rozmiarów. Rodzina Tenchiego powiększa się jeszcze o jedną osobę - dziecko.

8. HELLO! BABY

Pewnego dnia przyjeżdża ciotka Tenchiego ze swoim wnukiem, prosząc Tenchiego i spółkę, by zajął się dzieckiem. Ryouko i Ayeka są zgodne ze zdaniem Tenchiego i Michoshi co do opieki nad dzieckiem i starają się im podać pomocną dłoń. Zajście kończy się niespodzianką mającą swoje korzenie gdzieś w przeszłości Washuu.



















9. SASAMI AND TSUNAMI

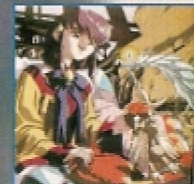
Oberżystka jest uradowana przybyciem i zafascynowana Tenchim oraz jego współtowarzyszami, kiedy ci szczęśliwie powracają do gorących źródeł. Kiedy oberża zostaje nawiedzona, Sasami przypomina sobie atak na pałac Jurai dokonany przez Ryouko lata temu, co sprawia że Tsunami - drzewo zerowego poziomu - budzi się i przekształca w ludzką formę życia podobną do dorosłej Sasami. Sasami jest jedynym świadkiem objawienie się Tsunami w postaci ludzkiej.

10. I LOVE TENCHI

Pewnego wiosennego dnia dochodzi do nieporozumienia między Tenchim i Ryo-Ohkim, przez co uczucia sympatycznego kotulika zostają zranione. Mass, dziwna kosmiczna istota trzymana w laboratorium Washuu, postanawia pomóc Ryo-Ohkiemu i staje po jego stronie, w związku z czym sytuacja znowu wymyka się spod kontroli.







11. THE ADVENT OF THE GODDESS

Kierowany mocą królowej Tokumi - super naukowiec dr Clay, zmierza w stronę Ziemi z zamiarem pojmania Washuu. Tokumi jest wysoko rozwiniętą formą życia z innego wymiaru i życzy sobie poznać Washuu. Osobisty asystent dr Claya Zero - sztuczna forma życia - przybiera postać Ryouko. Czy rodzina Masakich poradzi sobie z tym sobowtórem Ryouko?









12. ZERO RYOKO

Ryouko demaskuje Zero w czasie swojej misji przeciwko Tokumi. Zero bierze Ryouko jako zakładniczkę. Tenchi, Ayeka i Washuu próbują za wszelką cenę pomóc prawdziwej Ryouko i odbić ją z niewoli.

13. THE ROYAL FAMILY HAS COME

Nadszedł dzień, w którym rodzina Masakich rozpada się. Teraz, kiedy na Ziemię przybyła rodzina królewska z Jurai pada pytanie: kogo zechcą zabrać z powrotem na swą planetę? Wielki finał serii OAV.

Tenchi Muyo: dotychczas ukazały się dwie serie OAV - sprzedawane jako całość (pierwsza od 1-7 odcinka, druga od 8-13), seria telewizyjna (26 odcinków), serie poboczne - Pretty Samy i Mihoshi Special oraz film kinowy.



W czerwcu 1996 roku po raz pierwszy w japońskiej telewizji pojawiły się pierwsze 15 i 30 sekundowe reklamówki zwiastujące pojawienie się kultowego dla sympatyków Ryouko i Tenchiego, dawno oczekiwanego filmu kinowego - „Tenchi the Movie: Tenchi Muyo in Love". 27 sierpnia tego samego roku film wszedł na ekrany japońskich kin i natychmiast stał się przebojem. Dochód z filmu był tak ogromny, że już w trzy miesiące później film ukazał się na kasetach video i laserdyskach, ciesząc się niesłabnącą popularnością. Polska premiera tego filmu miała miejsce w Krakowie, podczas odbywających się w maju tego roku obchodów japońskiego Dnia Dziecka (patrz Kawaii nr 1).

„Tenchi Muyo in Love" to 95 minutowy, kolorowy film kinowy w reżyserii Hiroshi Negishiego i kierownika produkcji Taro Makiego. Za kamerą stanął Hitoshi Sato, natomiast Hirouki Horiuchi zadbał o niesamowicie dokładne, prawie realne scenerie. W obsadzie oczywiście występują same gwiazdy takie jak Ryouko, Kobayashi, Tenchi Masaki, Katsuhitmo Masaki, Achika Masaki, Nobuyuki Masaki, Washuu Kobayashi, Aeka i Sasami z rodu Yuraj, Mihoshi Kuramitsu i Kione Makibi oraz Ryoohki jako kotulik. Zadebiutowały tutaj dwie zupełnie nowe postacie. Pierwsza z nich jest wywodzącym się z rasy Gwiezdnych Lwów dzielnym oficerem do zadań specjalnych, pracującym dla Galaktycznej Policji. Niestety, była to jego pierwsza i ostatnia rola w Tenchi Muyo - zginął poświęcając swe życie w obronie prawa i sprawiedliwości. Drugim debiutantem natomiast jest Kain, który zagrał wspaniałą negatywną rolę „tego złego", czyli przysłowiowego „czarnego charakteru". Niestety i jemu się zmarło w tym filmie. Tym razem Ryoohkiemu głosu użyczyła Debi Derryberry, młodemu Nobuyukiemu - Andy Philpot, oficerowi Galaxy Police - John Demita, a Kainowi - Michael Sccottryan. Całość oprawy muzycznej oraz efektów dźwiękowych powierzono wspaniałemu twórcy - Christopherowi Franke, byłemu członkowi grupy „Tangerine Dream", twórcy muzyki do kultowego serialu „Babilon 5" oraz filmu „Universal Soldier". Podkład w wykonaniu orkiestry symfonicznej nagrano w Niemczech, a zmontowano w El Pueblo de los Angeles de Porciuncula. Końcową piosenkę „Alchemy of Love" śpiewają Nina Hagen i Ricka Jude, a wszystko to zostało przystosowane do odtwarzania w Dolby Surround w cyfrowym systemem THX, dając niesamowite efekty akustyczne.

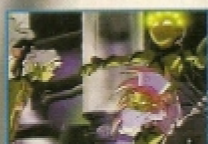
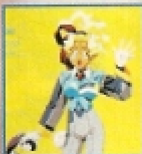
Fabuła filmu nie jest zbyt skomplikowana. Od samego początku wiemy kto jest „zły", a kto „dobry". Kain nienawidzi energii Jurai, ponieważ 100 lat wcześniej został uwięziony przez Galaktyczną Policję i ród Juraj w małej ciasnej puszce. W końcu jednak udało mu się uciec i przyrzekł sobie, że zemści się na rodzie Jurai. By tego dokonać, chce zamordować Achikę - matkę Tenchiego - najsilniejszą i będącą podporą całego rodu osobę. W tym celu udaje się na Ziemię w przeszłość - do roku 1970, uprzednio niszcząc kwaterę główną Galaktycznej Policji, w której był więziony, pozostawiając po niej tylko błądzący w przestworzach kosmosu przekaz radiowy: „przestępca pierwszej klasy Kain". Kain cofając się w przeszłość, doprowadził do zachwiania równowagi czasu i dokonał swym niecnym postępkiem zmiany przyszłości, w której Tenchi nie mógł się urodzić. Na szczęście nad wszystkim czuwał „największy umysł w galaktyce", czyli Washuu Kobayashi, która przy pomocy swego geniuszu prowadzi całą sprawę ku pomyślnemu zakończeniu, a przy okazji zaprezentuje nam w jaki sposób przerobić karuzelę i kilka trumien na wehikuł czasu oraz dziadka do orzechów na najpotężniejsze działo we wszechświecie.

Sądzę iż dla wszystkich fanów Ryouko i Tenchiego „Tenchi Muyo in Love" stał się filmem kultowym na miarę „Akiry". Czy jest to właściwy osąd, przekonajcie się sami!

Azaka i Kamadaki

Tenchi Muyo









No i znowu zostaliśmy najechani przez najeźdźców z kosmosu, czy oni nie mają nic innego do roboty, tylko atakować naszą planetę? Fakt - tym razem jest trochę inaczej, gdyż najeźdźcy dali nam ostatnią szansę, zanim ostatecznie nas najadą i zajadą. Ale, ale, zacznijmy od początku.

Ataru Moroboshi, to zwykły uczeń szkoły średniej... hmm, no dobra, prawie zwykły, gdyż jego zamiłowanie do płci pięknej przyjmuje chwilami rozmiary obsesji. A tak poza tym, to dobry z niego chłopak... chyba. W każdym razie stara się jak może, a że mu to niespecjalnie wychodzi, to już nie jego wina. Jest wysportowany, przystojny (podobno - tak twierdzą dziewczyny) i niezbyt rozgarnięty, pozostaje więc zadać pytanie - dlaczego ktoś taki jak on, został wybrany, aby reprezentować Ziemię w pojedynku w kosmicznym najeźdźcą? Ech, to w tej chwili nieważne, bo nasz podrywacz właśnie został złapany przez oddziały specjalne i pod eskortą wojska przewieziony do domu, gdzie już na niego czekał komitet powitalny. Olbrzym - Pan Najeźdźca, który usadowił się w jego pokoju, oznajmił mu, że musi walczyć, aby obronić swoją planetę. „Co takiego?! Walczyć?! Mowy nie ma!" - zaprotestował hardo nasz bohater, po czym, pod naciskiem swoich ziemskich ziomków, natychmiast zmienił zdanie. Miał pecha, został wybrany i dostał propozycję nie do udrzucenia. Zresztą, gdy zobaczył swojego konkurenta, a raczej konkurentkę - córkę króla najeźdźców (rasy Onich) - Lum! - nie w głowie mu było rezygnować z tak niesamowitej okazji zawarcia znajomości z równie kosmicznie atrakcyjną osóbką. Zadanie polegało na... zabawie w berka. Nasz bohater musiał złapać swoją śliczną partnerkę za... różki i miał na to (tylko/aż?) dziesięć dni. Hmm, zadanie z pozoru proste, no bo przecież tak wysportowany facet jak Ataru, nie powinien mieć problemu z dotrzymaniem kroku jakiejś intergalaktycznej miss... przynajmniej w teorii. Nasz sportsman nie wziął bowiem pod uwagę faktu, że jego śliczna konkurentka potrafi latać! No i zaczęło się - tłumy ludzi, setki kamer i... wielka katastrofa, Lum bowiem okazała się na tyle zwinna i szybka, że umiejętności naszego bohatera na nic się zdały. Wkrótce stało się jasne, że złapanie Lum za jakąkolwiek część ciała (tylko bez skojarzeń!), jest praktycznie niemożliwe, a zatem Ziemianie skazani są na zagładę.

Ataru nie szczędził sił, przez dziewięć dni twardo walczył o honor i życie - niestety bezskutecznie. Bliski załamania psychicznego i fizycznego, z widmem linczu przez swoich „planetarian" i w ogóle zupełnie zakręcony, niczym baranie rogi, rzuca się w bezsilnej rozpaczy w ramiona swojej dziewczyny - Shinobu. Ta widząc stan swojego ukochanego, obiecuje mu, że jeśli uda mu się zwyciężyć - wyjdzie za niego za mąż (dziwny „haczyk" na podrywacza, nie sądzicie?). Ataru podbudowany tą niespodziewaną obietnicą, rusza z nową dawką energii do ostatecznego starcia.

Zawody obserwuje rekordowa ilość widzów, świat stoi na krawędzi zagłady, natomiast nasz bohater przypuszcza ostateczny atak na... staniczek swojej przeciwniczki. Lum pozbawiona swego okrycia traci na chwilę kontrolę sytuacji i... to wystarczy, aby Ataru osiągnął upragniony cel - różki Lum! Wiwatom nie ma końca, nasz oszołomiony niespodziewanym sukcesem bohater popada w samozachwyt i krzycząc oznajmia, że teraz ma za-

Urusei Yatsura

- seria TV



miar poślubić swoją ukochaną - i to jest początek nowej katastrofy.

Lum, słysząc radosne okrzyki Ataru, dochodzi do wniosku, że słowa skierowane są w jej kierunku, a że na ich planecie obietnica małżeństwa jest świętością - Ataru automatycznie staje się panem młodym zielonowłosej kosmitki. Oczywiście wybucha awantura, ale to już na nic - nasz playboy został usidlony. Mimo, że Lum jest bardzo sympatyczną osóbką, to już nie odstąpi naszego podrywacza ani na krok i ze swoim rozbrajającym okrzykiem: daaaaarling! - będzie mu towarzyszyć już do końca. Jej zazdrość oraz elektryzujący uścisk zmieni życie Ataru raz na zawsze - od tej chwili banda szalonych kosmitów będzie towarzyszyła jemu i jego planecie po wsze czasy. A ile z tego wyniknie kłopotów - tego nie da się opowiedzieć - to trzeba zobaczyć samemu. Jeśli chcecie ubawić się do łez, Urusei Yatsura będzie doskonałym wyborem. Aktualnie w skład serii wchodzi ok. 216 odcinków serialu telewizyjnego, 12 OAVów oraz 6 filmów kinowych. Znając jednak zacięcie Lumatyków - zagorzałych wielbicieli pięknej Lum, na tym jeszcze nie koniec. Miejmy nadzieję.

Autorka tej przezabawnej historii - Rumiko Takahashi, znana jest z wielu tego typu ironicznych, a zarazem wesołych i przesiąkniętych starymi legendami opowieści. Jednym z największych osiągnięć autorki Urusei Yatsury, jest historia o Ranmie - czyli on i ona w jednym karatece. Jeśli przygody Ataru i Lum przypadną Wam do gustu, koniecznie powinniście zobaczyć również Ranme 1/2, a z pewnością się nie zawiedziecie. Natomiast jeśli i tego będzie Wam za mało i polubicie kreskę Rumiko Takahashi, warto sięgnąć po inne dzieła tej autorki, takie jak: Maison Ikkoku, One-Pound Gospel, czy też Rumic Worlds - w nich wszystkich znajdziecie to, co w jej twórczości jest najlepszego. Pogodny świat - mimo wielu komplikacji i nieporozumień, będących dniem powszednim jego bohaterów - jest nadal zabawny i niepowtarzalnie czarujący. Mimo, iż Rumiko zarzuca się zbyt monotonny design postaci, jest wielu, którym to nie przeszkadza, a wręcz przeciwnie - po prostu JEST LUMASTYCZNIE!

Yedi-san

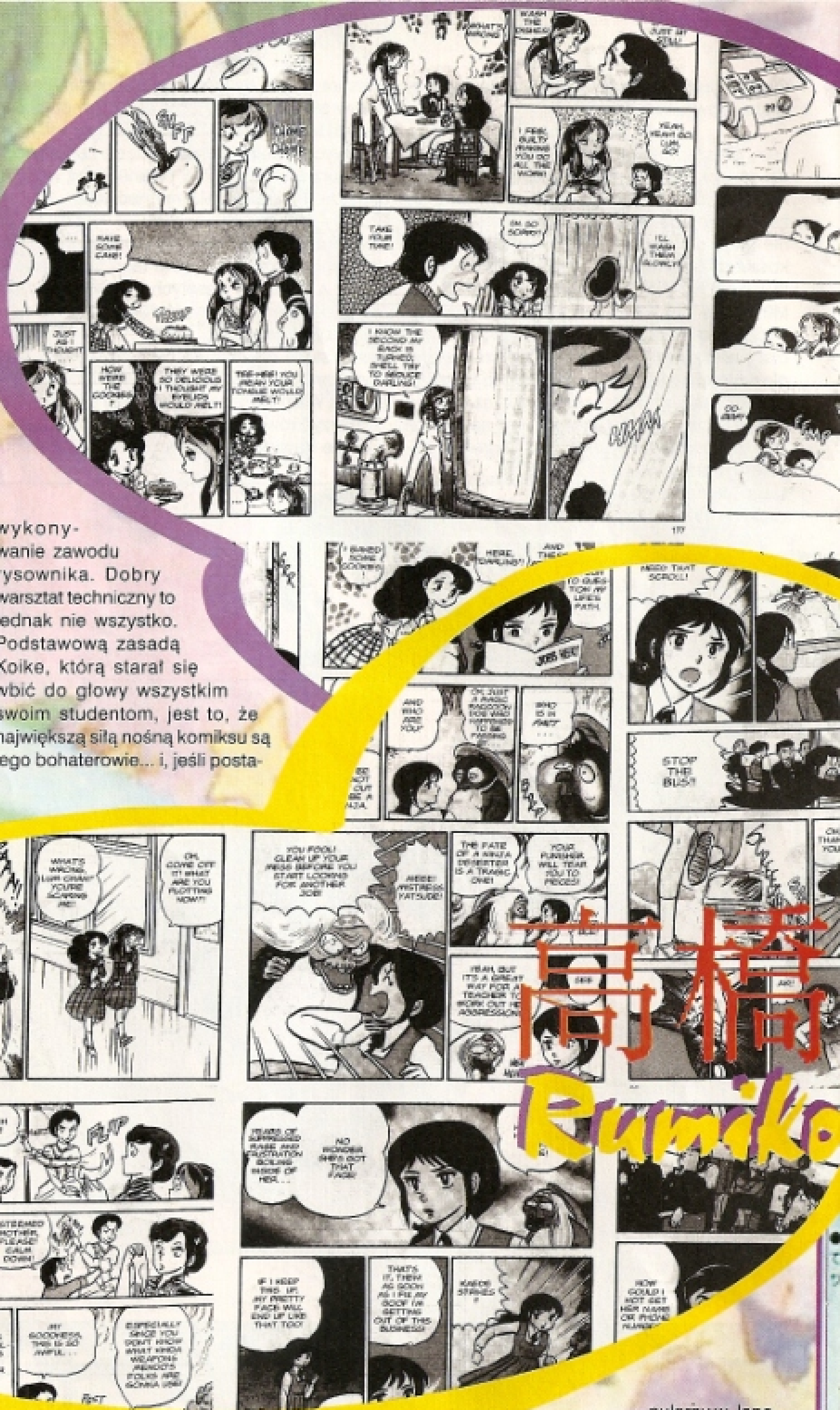




Urusei Yatsura
Produkcja: Shogakukan-Kitty-Fuji TV
Autor: Rumiko Takahashi

„Nigdy nie słyszałem negatywnych opinii na jej temat. Szczerze powiedziawszy, każdy kto z nią kiedykolwiek rozmawiał, odchodził znajdując się pod wpływem jej uroku osobistego" - stwierdził **Frederik Schodt**, autor: „Manga! Manga! Manga! The world of Japanees comics".

Kim jest ta osoba, która zaczynała swoją karierę jako skromna uczennica wieczorowej szkoły plastycznej, a obecnie jest najbardziej znaną na świecie autorką komiksów rozchodzących się w ponad 50-milionowym nakładzie? Rumiko Takahashi, bo o niej mowa, urodziła się w roku 1957 w Niigata w Japonii. Po zdaniu trudnych egzaminów do Nihon Josei-dai (Japoński Unwersytet Kobiecy) zamieszkała w małym apartamencie studenckim w Nakano, gdzie przebywała przez następnych parę lat życia. Doświadczenia tego okresu zaowocowały później serią Maison Ikkoku. Wraz z rozpoczęciem edukacji na uniwersytecie zaczęła uczęszczać na zajęcia do szkoły jednego z największych japońskich rysowników mang - Kazuo Koike. Jest on bardziej znany otaku jako autor niezmiernie popularnego w Europie Crying Freeman, czy też Samurai (tytuł amerykański: Lone Wolf and Cup) dzieła, o którym to mogliście przeczytać artykuł w poprzednim Kawaii. Szkoła Geika Sonjuku skupia utalentowanych rysowników i gdybym miał porównywać, pełni ona rolę identyczną do szkoły Joe Kuberta w USA (w Polsce mogliście jego prace ujrzeć w X-Man i Batmanie), która co jakiś czas wypuszcza na rynek w pełni profesjonalnie przygotowanych rysowników komiksów. Zajęcia w szkole Geika Sonjuku odbywały się w trybie wieczorowym, po dwie godziny dziennie. Rumiko Takahashi, zanim pojawiła się w niej, rysowała doprawdy niewiele. Pod czujnym okiem Kazuo Koike udało się jej w ciągu dwóch lat stworzyć kilkaset stron mangi, dzięki czemu poczuła się gotowa na profesjonalne wykonywanie zawodu rysownika. Dobry warsztat techniczny to jednak nie wszystko. Podstawową zasadą Koike, którą starał się wbić do głowy wszystkim swoim studentom, jest to, że największą siłą nośną komiksu są jego bohaterowie... i, jeśli postacie są dobrze stworzone, taki komiks na pewno stanie się hitem.



Zgodnie z tą zasadą Rumiko Takahashi zajęła się budowaniem obsady do niezwykle popularnej serii Urusei Yatsura. Pełnia jej talentu została objawiona wszystkim w roku 1977. Jak powiedział Reiko Hikawa, członek tego samego uniwersyteckiego klubu komiksu co Takahashi, obecnie popularny w Japonii pisarz literatury fantasy: „Wszyscy wiedzieliśmy, że stanie się ona profesjonalistką. Było to tylko kwestią czasu. Jej historie i rysunki zawsze miały w sobie coś specjalnego." Ponieważ wydawnictwo Shogakukan doszło do tego samego wniosku, jeszcze w tym samym roku Rumiko Takahashi dostała coroczną nagrodę „New Artist Award" dla debiutantów za kilka krótkich historyjek mangowych.

Urusei Yatsura po raz pierwszy ukazał się we wrześniu 1978 roku w „Shonen Sunday", w tygodniowym magazynie komiksowym dla młodych chłopców. Ukazywał się z przerwami aż

do mniej więcej połowy 1979 roku, kiedy to stał się regularną komiksową serią. Trzeba dodać, że był to bardzo trudny okres dla Rumiko Takahashi. Jak wspomina, jej rodzina twierdziła, że nie utrzyma się z tego zawodu. Sama Ruiko miewała chwile zwątpienia. Spała w małym pokoju roku-jo razem ze swoim asystentem. „Czasami było tak tłoczno, że musiałam spać w toalecie" - ze śmiechem wspomina autorka.



留美子 Takahashi

Od czasu Urusei Yatsury w jej życiu zaszły wielkie zmiany. W październiku 1981 roku na ekrany telewizorów w Japonii zawitała animowana seria Urusei Yatsura, której to odcinki natychmiast stały się pełnym sukcesem komercyjnym, co również zaowocowało coraz większymi sumami wpływającymi na jej konto w banku. Nie miało to jednak większego wpływu na osobowość Takahashi. Jak twierdzi, zarobionych pieniędzy nie ma czasu nawet wydać i ciągle żyje jak poprzednio. A przecież od 1984 roku Rumiko Takahashi znajduje się w pierwszej trójce najlepiej opłacanych autorów komiksów w Japonii! Nawet nie staram się wyobrazić tej sumy.

Urusei Yatsura, który poza Japonią bardziej jest znany jako Lum, jest mieszanką science-fiction, folkloru japońskiego, mitologii i szkolnej komedii. Kosmici w Urusei, to nic innego jak mitologiczni japońscy bogowie i potwory. Na przykład Lum jest milutką (słówko kawaii byłoby tu jak najbardziej pożądane) żeńską wersją tradycyjnego japońskiego demona. Serial telewizyjny przewinął się przez domowe ekrany od października 1981 roku do marca 1986 i zakończył na 216 epizodzie. Do tego należałoby wymienić sześć filmów i jedną serię OAV. Warto dodać, że nad wczesnymi odcinkami serii pracował Mamoru Oshii, twórca „Ghost in the Shell" i obu kinowych filmów „Patlabor". Dla niezorientowanych w temacie (a jest ktoś taki?!) parę zdań o czym jest UY. Jest to historia o burzliwym związku Ataru Moroboshi, studenta mieszkającego w Tomobiki, z Lum, zielonowłosą, zielonooką, pełną sex appelu i zazdrosną kosmitką, która przybywa na Ziemię. *„Urusei Yatsura jest tytułem, o którym zawsze śniłam, kiedy byłam młoda. Umieściłam tam naprawdę wszystko, co chciałam ujrzeć. Lubię science-fiction. Ten gatunek umożliwia mi pełną swobodę"* - stwierdziła Rumiko Takahashi. Obsada serialu bardzo rozrosła się przez dziewięć lat emisji i kiedy się skończył, okazało się, że przez ten czas przewinęła się przez niego galeria ponad 25 głównych postaci. Wróćmy jednak do tematu. Tak więc na Ziemię przybywa Lum. Jedynym ratunkiem dla naszej ojczystej planety okazuje się Ataru, który nie wiedzieć czemu zostaje losowo wskazany przez komputer jako ziemski champion. Musi „tylko" pokonać Lum w pojedynku, łapiąc ją za różki. Drobnostka. Tak, ale do czasu, kiedy Ataru zorientuje się, że Lum potrafi latać. Ostatecznie pokonuje ją jednak, ale na jego nieszczęście Lum zakochuje się w nim i postanawia zostać na Ziemi. W historii jest dużo humoru slapstickowego (Bracia Marx rules!), co było zamierzonym celem Rumiko Takahashi (jeśli macie pierwszy kompakt Kawaii CD, to możecie tam ujrzeć kawałek z pierwszego odcinka UY z tego typu humorem).

Japończycy są bardzo pracowitymi ludźmi, więc i Takahashi, w tak zwanym międzyczasie, pracowała nad innymi krótkimi historyjkami, które później też ukazały się w „Rumic World", serii wydawnictwa Shogakukan. Jednocześnie stworzyła serię Dust Spot. Opisuje ona przygody dwójki agentów z mitycznej organizacji HCIA, Yury - żeńskiej części druży-



Urusei Yatsura © Rumiko Takahashi/Shogakukan-Kitty-Fuji TV

ny, oraz jej partnera - Tamuro. Seria ta wystartowała w „Shonen Sunday" i była tam obecna od maja do września 1979 roku. Ponieważ Rumiko była studentką niespecjalnie narzekającą w tym okresie na nadmiar gotówki, była zmuszona mieszkać w Nakano (dystrykt w Tokyo). Właśnie ten okres zaowocował inną bardzo znaną serią Maison Ikkoku. Może oddajmy głos samej Takahashi: „Kiedy byłam w collegu, był tam taki rodzaj apartamentu Ikkoku-kan zaraz za budynkiem gdzie mieszkałam. Mogłam więc widzieć dziwnych, obcych ludzi, którzy wchodzili i wychodzili z apartamentu. Czasami siedziałam i nie mogłam się nadziwić. Co za dziwny rodzaj ludzi tam mieszka?" Tak narodziła się idea fundacji Maison Ikkoku. Seria wystartowała w 1980 roku w magazynie „Big Comic Spirits". Maison Ikkoku był realistyczną opowieścią o kłopotach - w szkole, w pracy, w miłości - młodego studenta collegu, Yusaku Godai, który starał się zdobyć serce wdowy Kyoko, zachowującej w swoim sercu małe inner sanctum dla swojego ostatniego męża - Soichiro. Warto jeszcze dodać, że tytuł okazał się ogromnym sukcesem. Sprzedano ponad 80% więcej komiksów, niż w wypadku Urusei Yatsura. Najprawdopodobniej wynikało to stąd, że można tam było znaleźć bohaterów, z którymi większość czytelników mogła się utożsamić, co zresztą później przyznała sama Rumiko Takahashi.

Po tym tytule postanowiła ponownie zmienić swoją publikę i zaczęła prace nad Ranma 1/2. Publikacja tego tytułu trwała od sierpnia 1987 do 1996 roku ponownie w „Shonen Sunday". Tłumacz tego tytułu z japońskiego, Gerard Jones, określił go jako „sex komedię o sztukach walki". Ranma 1/2 stała się niezmiernie popularnym tytułem wśród młodych dziewczyn. Humor, relacje międzyludzkie i wielokadrowe sceny walki zdominowały opowieść o Ranmie. Ranma Saotome jest młodym wojownikiem, który powraca do Japonii po spędzeniu paru lat w Chinach, gdzie trenował sztuki walki. Wprowadza się do domu rodziny Tendo, gdzie razem mieszkają ojciec i jego trzy córki - Akane, Nabiki i Kasumi. Dochodzi do pogłębienia związków uczuciowych pomiędzy Ranmą i Akami. Jest tylko jeden mały problem - Ranma jest dziewczyną!!! Wystarczy go tylko polać zimną wodą i z mężczyzny Ranma przeistoczy się w piękną dziewczynę. Gorąca woda odwraca ten efekt, ale tylko do następnego razu... Ranma 1/2 był oszałamiającym sukcesem. Na przykład tom piąty z października 1988 roku został wyprzedany w ponad milionowym nakładzie w niecały miesiąc!

Rumiko Takahashi jest najlepiej znana ze swoich romantycznych komedii, chociaż stworzyła również kilka opowieści z gatunku horroru. Trzy tomy „Rumic World" zawierały jej sześć historii grozy. Ostatnio zrealizowała również The Mermaids Scar (Ningyo no Kizu), 260 stronicowy album, który zawiera części jej cyklu Mermaids. Pierwszą była Mermaid Wood (Ningyo no Mori). W sierpniu 1994 roku, kiedy odbierała coroczną nagrodę Inkpot Award w San Diego w Stanach Zjednoczonych, stwierdziła, że mimo iż lubi wszystkie swoje dotychczasowe prace, to jednak najbardziej dumna jest właśnie z Mermaids Scar.

Pewnie wielu czytelników amerykańskich komiksów zorientowało się już, że rysownik nigdy nie pracuje

sam w wypadku profesjonalnej pracy. Z reguły rysuje on tylko szkic w ołówku, a resztę za niego robi sztab ludzi: ktoś inny kładzie tusz, ktoś pisze scenariusz, wpisuje dialogi, czy też nakłada kolory itd. Nad każdym amerykańskim tytułem pracuje cała rzesza ludzi, którzy w wiekszości pozostają anonimową masą. A jak jest w wypadku Rumiko Takahashi? Otóż również i ona pracuje z asystentami. Obecnie ma ich czworo. Robią oni jednak tylko tła (background), ustawienie paneli oraz wstawiają wszystkie teksty i wyrazy dźwiękonaśladowcze. Pozostałą pracę: scenariusz, szkic w ołówku, nakładanie tuszu na wszystkich bohaterów oraz robienie okładek ciągle osobiście wykonuje Takahashi! Dodatkowo jej zespół asystentów składa się wyłącznie z kobiet gdyż, jak twierdzi autorka, pracując z kobietami wcale nie musi się tak bardzo obawiać o wiele rzeczy. Tak na marginesie podejrzewam, że większość męskich otaku też chciałoby pracować wyłącznie w otoczeniu kobiet („Kobiety są ... gorące, aha aha!!!).

To tyle na razie. Do Rumiko Takahashi powrócimy jeszcze z pewnością nie raz i nie dwa. Jedynie żal, że polscy czytelnicy nie mogą się sami pośmiać z przygód Ranmy, czy Lum w polskiej wersji językowej. Na razie muszą zadowalać się „niesamowitymi" przygodami Spidermana. Nie przejmujcie się jednak, Rumiko Takahashi w młodości też uwielbiała „Człowieka Pająka". Póki co polscy otaku powiększają tylko nadwyżkę importową z zagranicy. Ale nie traćmy nadziei, w końcu nadzieja matką... Dobra, nieważne.

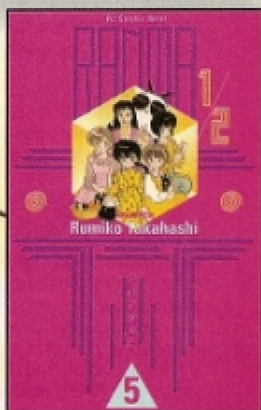
Opracował Mr.Gato

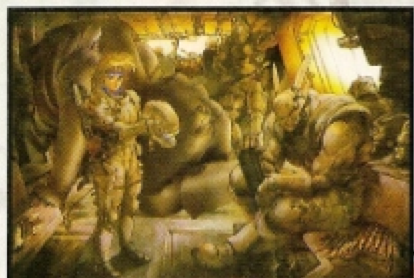
Bibliografia: 1) Toren Smith: Rumiko Takahashi, 1996 2) AnimeLand, numer 33/34 3) Śmieci z Internetu















APPLESEED: The Promethean Balance (część czwarta)
Scenariusz i rysunki: Masamune Shirow
Przekład: Dana Lewis, Toren Smith
Oryginalny wydawca: Harumichi Aoki (Seishinsha) ©1995
Wydanie: anglojęzyczne - Dark Horse Comics ©1995
Ilość stron: 216
Cena wydania angielskiego: 14.95 U.S.D.



Jest w tym życiu kilka rzeczy dla których bez wahania jestem w stanie poświęcić noc. Do tych rzeczy, które tygrysy lubią najbardziej, skłonny byłbym zaliczyć bez wątpienia: duże party z kawaii panienkami (YES!), upojna noc z ukochaną (bisous dla Ciebie Anetal), lub też dobry komiks. Kolejność jest tu absolutnie przypadkowa. I kiedy to Yedi-san wręczył mi mangę, na widok której zawyje każdy miłośnik cyberpunka, wiedziałem, że wykręcę swój indywidualny rekord na najdłużej zapalone światło w mieszkaniu na osiedlu. Tak, tak! Tą rzeczą była jedna z najlepszych epickich cyberpunkowych historii - „Appleseed: The Promethean Balance" autorstwa Masamune Shirow. Miłośnikom tego gatunku fantastyki mistrza Shirow zapewne nie trzeba przedstawiać. Dodam tylko, że jego manga „Ghost in the Shell" stoi w moim prywatnym rankingu zaraz obok „Neuromancera" Williama Gibsona. Chyba nie potrzeba lepszego komentarza?!

„Appleseed" jest jak dotąd największą rzeczą, jaką stworzył Masamune Shirow. Do chwili obecnej ukazało się pięć części tej sagi. Całość rozpoczęła manga: „Appleseed: The Promethean Challenge", opublikowana w Manga Manii (1-8) oraz jako normalny komiksowy zeszyt w wydawnictwie Seishinsha. Jej popularność spowodowała ukazanie się kolejnych części. Były to kolejno: „Prometheus Unbound", „The Scales of Prometheus", „The Promethean Balance" oraz „Appleseed Databook". Dzięki wydawnictwu Dark Horse Comics, całość została udostępniona również tej części świata, która niespecjalnie biegle umie posługiwać się japońskimi „krzaczkami". Każdy z tomów kosztuje około 15 USD. Pełny obraz popularności „Appleseed'a" ilustruje jeszcze wydanie w 1991 roku anime pod tym samym tytułem, która to nie cieszy się specjalną popularnością w światku miłośników mang pana Shirow. Usłyszałem jeszcze informację, że ktoś zabiera się do filmu z udziałem aktorów, „Appleseed Live Action", ale kto by tam słuchał plotek.

Teraz rzecz dla otaku, którzy mogą się znaleźć w posiadaniu innego tomu niż pierwszy. Mimo, że stanowią one pod względem fabuły zamkniętą całość, to jednak warto zaznajomić się z tłem wydarzeń, które pozwoli się w pełni rozkoszować złożonością fabuły „Appleseed'a". Otóż rzecz rozpoczyna się w roku 2127. Po III Wojnie Światowej większość znanego nam świata została zniszczona. Te zniszczone strefy nazywane są „Złymi Obszarami". Jednak są one ciągle zamieszkiwane przez ludzi. Ameryka rozpadła się na dwie części, kontrolowane przez Imperium Amerykańskie oraz Związek Socjalistycznych Republik Radzieckich (no proszę, Lenin wiecznie żywy!). Nad światowym pokojem czuwa centralne biuro zwane, AEGIS, rodzaj dzisiejszej Organizacji Narodów Zjednoczonych. Koło wybrzeży Afryki z popiołów wojny wynurzyło się miasto-utopia, OLYMPUS. Jest ono zarządzane przez bioroboty, a głównym mózgiem miasta został super-komputer, GAIA. W wyniku inwencji AEGIS'u powstał ogólnoświatowy Program DOROCI, mający na celu „odzyskanie" niektórych ludzi ze „Złych Obszarów" dla cywilizacji. Szczęśliwcy tacy mogą zamieszkać wtedy w Olympusie, którego mottem jest hasło: „Funkcjonalna prostota, strukturalna komplikacja: najlepsze życie dla wszystkich!". Aby utrzymać bezpieczeństwo w Olympusie, utworzona została jednostka do zadań specjalnych - ESWAT, czyli Extra Special Weapons And Tactics. Zatrudnieni do niej zostali fachowcy najczystszej wody, którzy z niejednego pieca chleb jedli - Korea, Laos, Wietnam. Eee... Pardon, to było chyba 150 lat wcześniej. W jej skład weszli m.in. Deunan Knute, była członkini Los Angeles Police Departament i Briareos, były zabójca na usługach KGB, składający się obecnie prawie w całości z mechanicznych części. Szefem ESWAT został Lance, który pojawia się w drugim tomie.

W sumie drużyna zwiększała się (lub zmniejszała, w końcu nie wszyscy urodzili się pod szczęśliwą gwiazdą) wraz z kolejnymi częściami. (Dane większości bohaterów znajdziecie poniżej). Głównymi ich środkami transportu są tzw. „landmates", czyli rodzaj opancerzonego robota z precyzyjnymi mechanizmami kierującymi, kopiującymi ruchy właściciela znajdującego się wewnątrz maszyny. Takie „landmaty" (zdecydowanie bardziej wolę nazwę oryginalną) mogły również służyć, w zależności od potrzeb, jako bojowe kombinezony ochronne. Jak można się szybko zorientować, na brak zajęć ESWAT nie będzie musiał narzekać. Zdemolowanie większości świata niczego gatunku ludzkiego nie nauczyło i aktualną sytuację geopolityczną łatwo można scharakteryzować cytując Briareosa udającego się na akcję: „Łapownictwo, korupcja, lenistwo, rozwody, alkoholizm, narkotyki, nadużycia (...)". Czy starszym nie przypomina to Polskiej Rzeczpospolitej Ludowej?

Ale, wracając do „The Promethean Balance". Otóż terroryści uprowadzili rodzinę głównego nadzorcy badań technologicznych w Bezekric (BEZEKRIC - lub też „Pięknie zbudowany dom", to kompleks mieszkalny i dystrykt w Olympusie, składający się w większości z ambasad i biur publicznych). W zamian za jej uwolnienie zażądali gotowych niektórych części, które pomogłyby im stworzyć gigantycznego „landmate'a". Transakcja została dokonana, ale w myśl Praw Murphiego, nie wszystko poszło po myśli Specjalnego Biura Śledczego, które nadzorowało całą akcję. Chcieli oni mianowicie po wymianie zakładników szybko odzyskać osiem policyjnych transporterów, które posłużyły do przewozu części. Jeden z namierzanych transporterów przepadł jednak jak kamień w wodę razem z zawartością, jak i również dwójką specjalnych agentów. Tymczasem wszystkim zaczyna się palić grunt pod nogami, gdyż za osiem dni mają się w Olympusie rozpocząć bardzo drażliwe negocjacje, przygotowywane przez AEGIS od wielu miesięcy, pomiędzy Imperium Amerykańskim, a ZSRR. Zachodzi podejrzenie, że przygotowywany jest zamach podczas konferencji. Według „Pułkownika" zamieszani w to są: Dr Slade (pojawił się już w „The Scales of Prometheus") oraz Pan „X", którego tożsamość nie jest znana. W całą sprawę zostało wtajemniczonych sześciu członków ESWAT: Deunan, Briareos, Magus, Sudo, Fang i Bolt. Ich celem będzie odnalezienie zaginionego pojazdu i miejsca, gdzie tworzony jest olbrzymi „landmate".

Manga „Appleseed: The Promethean Balance", to bombowa rzecz. Mam pojęcie, że wszystko jest kwestią gustu i że jeden lubi pomarańcze, a inny jak mu śmierdzą skarpetki, ale miłośnicy dobrego komiksu naprawdę nie powinni przejść koło niego obojętnie. Rzadko kiedy udaje się jednemu twórcy tak znakomicie zapanować nad całością. Często świetne umiejętności rysującego nie idą w parze z talentem scenopisarskim. Żeby nie być gołosłownym, podam przykład pierwszy z brzegu. Kiedy zmarł nasz krajan, Goscinny, który pisywał scenariusze do „Asterixa", a brzemię to przejął na siebie Uderzo, tytuł ten zszedł na psy. Jak na mój gust zaczął przypominać zużytą gumę do żucia: bez poprzedniego smaku i tak do tego twardą, że szybko drętwieje żuchwa. Czytelnicy, którzy dotychczas wychowani byli na amerykańskich tytułach, odnajdą tutaj zupełnie nową jakość. Jest tu galeria postaci tak barwnych, jak barwne jest życie. Czuć, jeśli mogę to tak określić, u bohaterów trzeci wymiar, głębię, której próżno szukać nawet w większości książek.

Są to ludzie z krwi i kości:



mają swoje humory, kłócą się, nienawidzą, kochają, mają przeszłość i realne motywy działań. Nie są oni stworzeni przez autora na tzw. doczepkę, aby wypełnić kolejnych parę stron.

Ekipa ESWAT nie jest słodką drużynką, jak z komiksu Marvela - „X-Men". Tutaj czuć wzajemne zmęczenie sobą, rozgoryczenie, wewnętrzne napięcie między jej członkami. Gdybym miał porównywać, to manga „Appleseed" jest bardziej ponura, niż „Ghost in the Shell". Tam było zdecydowanie więcej humoru. Pod względem nastroju już bardziej przypomina filmowego „Ghost'a". Nie znaczy, że brak tu w ogóle dowcipu. Ależ skąd. Masamune Shirow nie byłby sobą, gdyby nie przemycił tu wątków humorystycznych. Można się naprawdę szczerze roześmiać, czytając komentarze wypowiadane półgębkiem przez Magusa, czy złośliwości cynicznej Deunan. Poza tym prawdziwych mistrzów poznać po detalach. Czasem najzabawniejsze rzeczy skrywają oni na trzecim planie. Radzę na kadry w „Appleseedzie" patrzeć bardzo uważnie, a źródło dodatkowej satysfakcji gwarantowane. Technofile również znajdą się w siódmym niebie. Pojazdy, roboty, bronie i infrastruktura, wykonane są tak perfekcyjnie, jak to może stworzyć tylko rodowity Japończyk. Widok projektu „landmate'a", rozłożonego na części, rozrysowany jest jak domek jednorodzinny na stole kreślarskim architekta. Jestem pewien, że mając takie szkice, Adam Słodowy (pamiętacie go jeszcze?) spokojnie mógłby sobie wykonać taki bojowy kombinezon w komórce. W końcu należał on do tych majsterkowiczów, którzy potrafili zrobić z wydmuszki zegarek.

Jeszcze ostatnia rzecz zanim przejdę do „mięsa". Ponieważ kreska mang japońskich obraca się wokół pewnych konwencji, stąd wielu narzeka na „nierozróżnialność" bohaterów. To, co dla jednych stanowić będzie niezaprzeczalny atut, innych może zniechęcić na zawsze. Przyznam się, że nie wszystkie mangi mi odpowiadają. Byłem na przykład szczerze zmęczony mangą „Outlanders", o której była mowa w poprzednim numerze. „Appleseed" raczej nie przysporzy nikomu tego typu wątpliwych „atrakcji". Design postaci jest typowo mangowy. Zwolennicy „Ghost'a" od razu rozpoznają podobieństwo postaci (np. Deunan wygląda jak przefarbowana na blond „Major" Kusanagi z lekko zmodyfikowaną fryzurą, a Argus z FBI, to niemalże lustrzane odbicie „Małpiej Gęby" z GITSa). Z drugiej strony duża ilość mangowych postaci nie wpływa negatywnie na czytelność akcji. Shirow rysuje z taką precyzją, że nikt nie powinien mieć żadnych wątpliwości. Dodatkowo na początku zawsze znajdziemy mały przewodnik charakteryzujący „aktorów" wraz ze „zdjęciem". Jak na mój gust to znakomity pomysł! Gdyby tak każdy wydawca dorzucał gratis coś takiego. Małe, a cieszy!

Mr.Gato

BOHATEROWIE:

DEUNAN KNUTE - (ESWAT #109) Poprzednio członkini L.A.P.D. Jest partnerem Bri. Zwerbowana do ESWAT przez Hitomi. Wiek 22 lata. Doskonały wzrok, dzięki cybernetycznemu wszczepowi. Ma trudny charakter. Zwana jest też Królową Nieściągalnych Długów.

BRIAREOS HECATONCHIRES - (ESWAT #113) Zwany też Bri. Rasa negroidalna z terenów Morza Śródziemnego. Jako dziecko był zabójcą pracującym na zlecenie KGB. Mając lat 31 został ciężko ranny w eksplozji, w wyniku czego przeszedł pełną cyborgizację ciała. Partner Deunan.

LANCE - Komandor ESWAT. Jest też szefem ośrodka treningowego ESWAT.

FANG BLACKBONE - (ESWAT #02) Bojowy biorobot typu Beryl A10-F. Na stałe wypożyczony Lance'owi. Był partnerem A9, innego biorobota ESWAT. Po jego śmierci, jego partnerem został Bolt (ESWAT #03), jednostka identyczna jak Fang.

MAGUS - (ESWAT #45) 35 letni zaprzysiężony kawaler. Życie osobiste - bardzo mroczne.

BORGANOFF - Poprzednio instruktor GRU Specnaz. Uwielbia przesłuchiwać, ale z nieznanych przyczyn nie używa serum prawdy. Świetnie mówi po japońsku z akcentem Hokkaido.

SUDO SHIHEI - (ESWAT #21) Instruktor walki wręcz. Ojciec bliźniąt. Zamożny.

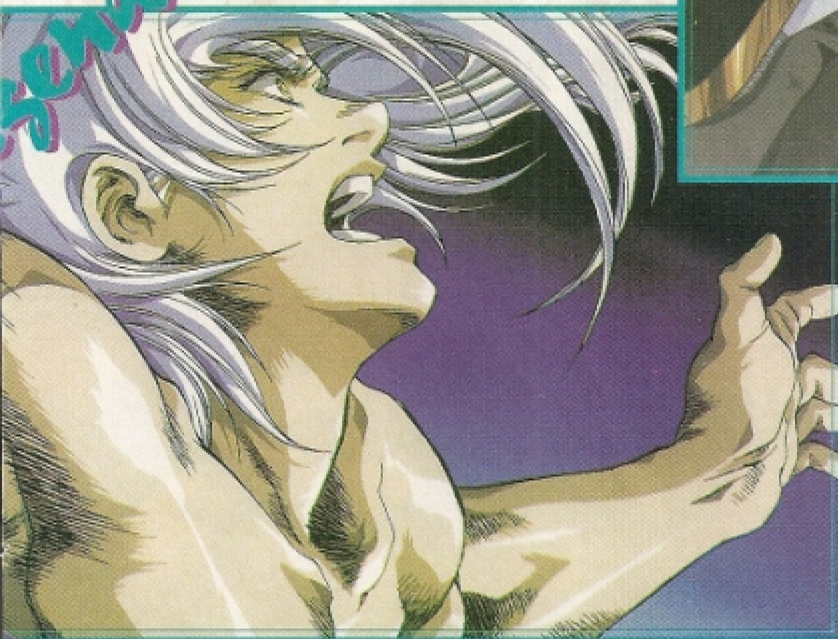


Rozpoczynając lekturę komiksu od razu wpadamy w wir wspaniałej akcji utrzymanej w klimacie dobrego fantasy. Pierwsze rysunki od razu powalają czytelnika swą dokładnością i trafnością kompozycji. Wartka akcja tryska bogactwem graficznych projektów Urushihary. Nie brak tu efektownych scen walki, widowiskowych kopnięć i uderzeń, uchwyconych w przeróżnych ujęciach i perspektywach. Już na pierwszych stronach pojawiają się dopracowane do perfekcji, na wysokości całej strony, rysunki przedstawiające głównych bohaterów. Urushihara uwielbia „drażnić oko" czytelnika wyszukanymi przeróżnymi scenami rozrysowanymi z niewiarygodną dynamiką. Nie brak w tym komiksie i charakterystycznych wątków dla twórczości autora. Już na samym początku opowieści u oku Lemnear (głównej bohaterki) pojawia się i towarzyszy jej do końca komiksu, postać bardzo podobna do Teety z „Plastic Little". Wiadomo, iż Urushihara słynie z perfekcyjnego wręcz sposobu ukazywania piękna kobiecego ciała. I w tym komiksie nie zabrakło „rozebranych" scen. Jednak muszę zdecydowanie stwierdzić, iż nie ma w nim brutalnych, perwersyjnych gwałtów prowadzących do osławionej pornografii. Na próżno szukać tego typu scen w twórczości Urushihary, bo i nie musi on uciekać się do takich

W pierwszym numerze „Kawaii" przedstawiliśmy recenzję filmu OAV, dziś natomiast chciałbym zaprezentować komiks na bazie którego film ten powstał. „Legend of Lemnear", a właściwie „Kyokuguro no Tsubasa: Valkisus", bo tak brzmi właściwy tytuł tego komiksu, to dwa dość grube tomy o wymiarach 22x15cm i zawartości ponad 170 stron każdy. Solidne dość twarde okładki z wysokiej rozdzielczości wielobarwnym nadrukiem wzbudzają od razu zaufanie czytelnika. Początkowe strony komiksu poprzedzone są wspaniałą kolorową galerią rysunków, na których Urushihara przedstawił ważniejsze sceny z tej opowieści. Główną część wydrukowano w układzie czarno białym i oczywiście po japońsku czyli od prawej do lewej. Jakość druku jest rewelacyjna. Przedmowa na samym początku komiksu jest wydrukowana w formie białych japońskich znaków na czarnym tle. Mimo tak obfitego jednolitego czarnego druku nie widać na białych karkach niedolań farby, a głębia czerni jest wręcz powalająca. Możemy jedynie pomarzyć, by w naszym kraju kiedyś pojawiły się tej klasy czarne wydruki. Kiedy spojrzymy na jeden z tomów zaskoczeniem staje się dla nas tak mała ilość stron przy tak dużej grubości. Stało się tak za sprawą mocnego i dość grubego papieru, który został użyty do druku. Z ciekawością sprawdziłem, iż większość książek wydawanych w Polsce przy tej samej grubości i wielkości co „Lemnear", posiada 300-325 stron, a więc prawie dwa razy więcej. Kolejną niebagatelną zaletą jest solidny dobrze zszyty brzeg, dzięki czemu kartki nie rozsypią się jeszcze zanim zdążymy dotrzeć do końca tomu.

Legend of Lemnear



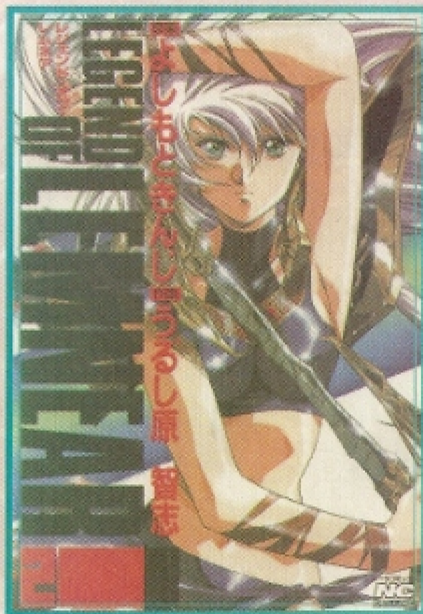




elementów, by sprzedawać swe wspaniałe dzieła. Największym kunsztem Urushihary jest perfekcyjne dobieranie rysunków w taki sposób, by te nie raziły swą „nagością" oka czytelnika, a wręcz przeciwnie - dodawały piękna i uroku osobistego kreowanym przez niego bohaterkom. Mimo przemocy i brutalności towarzyszącej tej opowieści, czytelnik nie czuje odrazy, a wręcz przeciwnie - sam przeżywa i na swój sposób kreuje swój wizerunek bohatera, starając się jak najbardziej uczestniczyć w tej wciągającej opowieści.

Po sukcesie serii komiksowej „Legend of Crystania" i „Legend of Lemnear" oraz jego wersji filmowej, Urushihara znów zawitał na ekrany telewizorów. 27 lipca miała miejsce premiera pierwszego odcinka nowej serii OAV „Tattoon Master", również utrzymanej w klimacie fantasy z lekką naleciałością dobrego sf. Drugi odcinek ukazał się 24 sierpnia. Sądzę, że niebawem pojawią się kolejne. Czy będzie to następny sukces Urushihary - zobaczymy.

Takeshi Nakaura



Japonia jest bardzo gęsto zaludnionym krajem. Mieszka tam ponad 123 miliony ludzi. Większość kraju jest górzysta i nie nadaje się do wykorzystania, a więc Japończycy zamieszkują mniej niż dziesięć procent (!) powierzchni swojego państwa. Na jeden kilometr kwadratowy przypada przeciętnie 332 osoby. Kraj ten znajduje się na siódmym miejscu na świecie pod względem zaludnienia, nic więc dziwnego, że transport odgrywa tam bardzo ważną rolę. Aby przetransportować codziennie masy ludzi zmierzających do pracy i wielkie ilości towarów potrzebnych dla wielkiego i chłonnego przemysłu tego stale i dynamicznie rozwijającego się kraju, potrzeba sporej i sprawnie działającej sieci transportowej.

W Japonii wykorzystuje się wszystkie możliwe środki transportu, począwszy od rowerów, poprzez samochody, statki, samoloty i koleje. Te ostatnie odgrywają rolę szczególną, gdyż jak nietrudno się domyśleć - są najtańszym i najpowszechniej używanym środkiem transportu w zatłoczonych miastach.

Metro

Metro znajduje się we wszystkich większych miastach w Japonii, tj. w Tokio, Sapporo, Jokohamie, Nagoyi, Kioto, Osace, Kobe i innych, obejmując swym zasięgiem zazwyczaj same centrum miasta. Sieć tuneli jest dosyć skomplikowana, dlatego przed skorzystaniem z tego środka transportu trzeba najpierw bardzo dokładnie sprawdzić dane połączenie na mapie miasta, lub planie metra na stacji. Stacje metra są bardzo zatłoczone, a zatem wprowadzono wiele udogodnień, mających za zadanie ułatwić korzystanie z niego. Gdy kiedyś znajdziecie się na stacji w Japonii, spójrzcie pod nogi, a zapewne zauważycie specjalnie zaznaczone miejsca tuż przy krawędzi peronu - dokładnie w tych miejscach znajdą się drzwi pociągu, który tutaj się zatrzyma. Cały personel wyposażony jest w białe wełniane rękawiczki, które można spotkać obsolutnie wszędzie: u taksówkarza, policjanta, konduktora, robotnika, polityka oraz oschida - czyli tzw. upychacza, człowieka pracującego na stacji, którego zadaniem jest... upychanie pasażerów w wagonach w okresie największego tłoku.

Koleje podmiejskie

Bardzo dobrze rozbudowana jest w Japonii sieć kolei podmiejskich. Wielu mieszkańców korzysta z tego środka transportu, dojeżdżając nim do pracy, szkoły itp. Bilety można nabyć w automacie przed wejściem do pociągu. Należy tutaj zaznaczyć, że pociągi w Japonii prawie nigdy się nie spóźniają. Klasa pierwsza (gurinsha) jest przeszło 50 procent droższa od klasy drugiej (futsusha), natomiast bilet zniżkowy (waribiki-kippu), przysługuje tylko dzieciom do lat dwunastu. Bilet powrotny nazywany jest ofuku-kippu, natomiast okólny - shuyuken. Jeśli będziemy mieli jakieś wątpliwości, zawsze można skorzystać z informacji na dworcach w biurach turystycznych. Uwaga, poruszanie się po Japonii nie jest prostą sprawą dla przybysza z Europy. Ulice na ogół nie mają nazw, poza bardzo nielicznymi głównymi trasami. Nazwy mają tylko dzielnice miast i mniejsze jednostki administracyjne, będące częściami dzielnic, dlatego instrukcje dotarcia do jakiegokolwiek miejsca, opierają się przede wszystkim na charakterystycznych budowlach i innych miejscach użyteczności publicznej, np. jedź prosto do gmachu Opery, tam skręć w lewo, jedź prosto, aż do budynku firmy Sony, skręć w prawo... itd.
Istnieje kilka typów pociągów: ekspresowy (tok-

Witaj Jap



Typowy widok japońskiego miasta - wieżowce tuż obok jednopiętrowych domków.



Trzy generacje pociągu Shinkansen.
Po prawej najnowszy model osiągający prędkość 270 km/h.



Godziny szczytu - peron zapchany do granic możliwości.



Najdłuższy tunel świata
ukończony w roku 1988, łączący Honsiu i Hokkaido.

kyu), pośpieszny (kyuko), osobowy (futsu) i w końcu superekspresowy (shinkansen). Ten ostatni, to prawdziwy naziemny odrzutowiec, a do tego niezwykle punktualny (zatrzymać może go jedynie trzęsienie ziemi) i niezwykle wygodny. Shinkansen łączy największe miasta japońskie, można nim przejechać prawie całą Japonię, od Hakaty na Kiusiu, po Morioka w północnej części Honsiu. Pociąg ten po raz pierwszy osiągnął prędkość 200 km na godzinę w roku 1964, roku Igrzysk Olimpijskich w Tokio. Dzisiaj rozwija prędkość do 270 km na godzinę, a zatem 540 kilometrów dzielące Tokio z Osaką, można pokonać w niespełna dwie i pół godziny. Wagon oznaczony numerem dziewiątym, nazywany jest „wagonem zielonym", w nim to mieści się pierwsza klasa. Każda para kół, w każdym wagonie, posiada swój własny napęd, natomiast cały pociąg jest dokładnie sprawdzany co dziesięć dni. Okna w tym niezwykłym pociągu mają grubość 18,4 mm i składają się z pięciu warstw. Wagony o numerach od 1 do 5, objęte są rezerwacją. Pasażerowie obsługiwani są przez kelnerów, natomiast nad drzwiami znajdują się ekrany, na których bez przerwy wyświetlane są ostatnie wiadomości prasowe oraz odległość do następnej stacji. W pociągu znajduje się telefon, z którego można połączyć się z dowolnym miejscem w kraju, lub z kimś znajdującym się w pociągu - rozlega się wtedy przemiły głos kobiety wzywającej daną osobę do aparatu. Shinkanseny do dnia dzisiejszego nie miały ani jednego wypadku. (A jeśli by się zdarzył jakikolwiek wypadek, np. samochodowy, należy dzwonić pod numer 119 - połączenie jest darmowe).

Autobus

W niektórych autobusach obowiązuje opłata stała, niezależnie od odległości, którą chcemy przejechać (czyli tak jak w Polsce w środkach transportu miejskiego). Za przejazd płacimy gotówką lub specjalnym kuponem biletowym (kaisuken), który można nabyć u kierowcy. W innych autobusach należy pobrać przy wsiadaniu specjalny kwit (seiriken), według którego obliczana jest opłata za przejazd, którą to uiszczamy przy wysiadaniu. Wysokość opłaty w tym przypadku uzależniona jest od odległości, którą chcemy przejechać. Można również wykupić bilet miesięczny (teikiken). Trasa opisana jest nazwami dzielnic, miejsc lub miejscowości (zawsze znakami japońskimi) i czasami numerem.

Tramwaj

Jest to już raczej bardzo rzadko spotykanym środek transportu w Japonii, a zatem będąc tam, nie będziecie mieli wielu okazji do korzystania z niego. Na przykład w Tokio kursuje już tylko jedna linia tramwajowa.

Samochód

Pozostaje jeszcze rzecz jasna labirynt dróg szybkiego ruchu, które są tutaj bardzo dobrze rozbudowane. Jeśli nie boicie się dużych prędkości, nagłych korków, braku miejsca na parkingu, czy też spóźnienia na spotkanie - voila!

Statek i prom

Poruszać się także można statkiem, lub promem. Nie jest to już tak szybki i tani środek transportu, jak ma to miejsce w przypadku kolei, ale istnieją miejsca, gdzie wygodniej jest skorzystać z promu, bądź jest to po prostu jedyna możliwość dostania się np. na wyspę z którą nie ma połączenia przez most.

Samolot

I tutaj bez rewelacji - Japońskie Linie Lotnicze - JAL - należą po prostu do jednych z najlepszych na świecie. Standard. Aaaaale... Japończycy nie byliby sobą, gdyby i tutaj nie wprowadzili czegoś oryginalnego. Powszechnie wiadomo jest, że Japonia należy do krajów o dużej wilgotności powietrza - duszne i parne lato daje się we znaki. Oshibori - oto odpowiedź na tę dolegliwość - wilgotny ręczniczek, którym można otrzeć twarz i ręce. W zimie natomiast stosuje się gorące oshibori, nasycone wonnymi ziołami. Oshibori rozdawane jest przez personel i to nie tylko w samolotach, ale również w barach, restauracjach, hotelach. Popularność tego zwyczaju jest tak wielka, że wokół tych mokrych ręczniczków wyrósł cały przemysł ich wytwarzania, dostarczania, odbierania. Ostatnimi laty zauważa się kopiowanie tego sympatycznego zwyczaju, przez inne państwa na całym świecie.

Yedi-san

Bibliografia:

Wojciech Nowak: „Japonia na co dzień" - Wydawnictwo STAPIS s.c.

Katsuyoshi Watanabe, Alina Wójcik: mini-rozmówki japońskie - Wiedza Powszechna

„Japonia dzisiaj"

ponio!

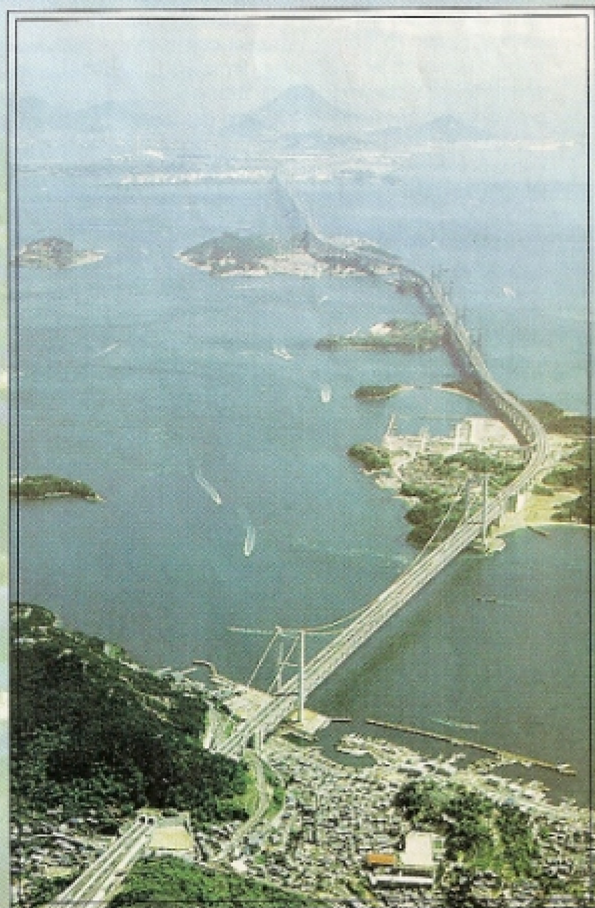
Foto: „Japonia dzisiaj"



Ulica Ginza w Tokio, zamykana w niedziele dla ruchu kołowego, ulubione miejsce spacerów i robienia zakupów.



Tokio - labirynt dróg szybkiego ruchu.



Most Seto Ohashi przechodzący przez Morze Wewnętrzne Seto, jest to jeden z największych mostów na świecie, łączy Honsiu i Sikoku.

Tamaguchi podbija świat

Czy słyszeliście już o „tamaguchi", za którymi szaleją Japończycy? Ta nowa zabawka sprawiła, że w grudniu'96 przed japońskimi sklepami pojawiły się ogromne (i rzecz jasna zdyscyplinowane) kolejki ludzi we wszelkim wieku, przypominające swymi rozmiarami to, co kiedyś działo się w Polsce pod sklepami z mięsem (zapytajcie mam, albo starsze rodzeństwo). Kolejki sięgały nawet kilkuset metrów, natomiast ci, dla których nie starczyło towaru, głośno wyrażali swe niezadowolenie. Ceny zabawek na czarnym rynku sięgały nawet 10-krotnej wartości ceny sklepowej! Mimo, iż jej producent, firma Bandai, specjalizująca się w produkcji zabawek, wypuszczała co miesiąc 350.000 egz. (nie licząc tego, co produkowane jest w Chinach oraz masy podróbek), rynek nie mógł się nasycić. Doszło wręcz do „tamaguchi-manii".

Co było jej powodem? Wyobraźcie sobie breloczek do klucza o kształcie jajka (i mniej więcej wielkości piłeczki pong-pongowej) z zamontowanym małym ekranikiem ciekłokrystaliczny (LCD), poniżej którego znajduje się klika przycisków... i to wszystko. Prawie wszystko. Liczy się bowiem to, co jest na ekranie, i co można z tym zrobić. A jest tam... kurczak. Tzn. na początku jest jajko, z którego wylęga się małe kurczątko, głośno domagające się by je karmić, bawić, itp. (Tak było w pierwotnej wersji tej zabawki; aktualnie dostępne są tamaguchi, gdzie zamiast kurczaka są inne zwierzątka, w tym nawet... dinozaury - redakcja).

Tak jest, tamaguchi to elektroniczne wirtualne zwierzątko, nad którym musimy sprawować opiekę. Posiadacze komputerów PC zapewne spotkali się już z czymś podobnym - są takie programy z serii „twój elektroniczny zwierzak", w których opiekujemy się pieskami, kotkami, czy zwierzątkami z kosmosu. Ale tamaguchi to coś więcej. Po pierwsze zwierzę podlega normalnym procesom życiowym - jest głodne, spragnione, wydala odchody (które należy sprzątać), może zachorować... (można je leczyć zastrzykami); ba, może nawet umrzeć! I umiera... Jednak o ile w wersji japońskiej stworek umiera w sposób dosłowny, to już np. w amerykańskiej mutacji tej zabawki kurczak... odlatuje (na anielskich skrzydełkach). Wynika to zapewne z nieco innego podejścia do problemu śmierci w kulturze japońskiej i europejskiej. Absolutny rekord hodowli tamaguchi wynosi w tej chwili około 4 miesięcy. Dodajmy, że jeden dzień naszego życia odpowiada dla tamaguchi całemu rokowi, a widzimy że rekord jest faktycznie wyśrubowany. Naturalnie nie oznacza to, że po tym okresie zabawka jest do wyrzucenia - z kolejnego jajka wylęga się kolejne kurczę i zbolały właściciel, po otarciu łez, którymi opłakał swego ulubieńca, może ponownie próbować swoich sił.

Jak każde żywe stworzenie, tamakurczak przeżywa kolejne okresy rozwoju - od niemowlęctwa (gdy tylko płacze i domaga się jeść), poprzez dzieciństwo (najchętniej się wtedy bawi i uczy), aż po starość, gdzie kurczak (a właściwie już kogut - czy kura?) najwyżej ceni sobie długie drzemki i święty spokój. W Internecie pojawiły się już nawet... wirtualne cmentarze, gdzie każdy posiadacz tamakurczaka może wznieść nagrobek swemu ulubieńcowi, na którym można napisać epitafium

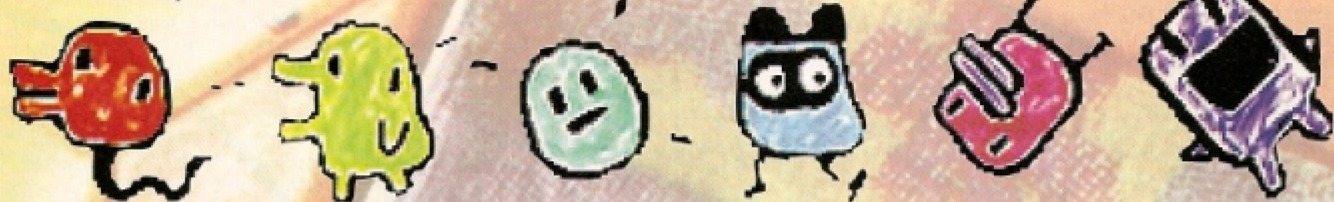


(„zmarłeś, bo nie poświęcałem Ci zbyt wiele mego czasu", „odszedł na zawsze, wskutek przejedzenia", „wielkieś mi pustki pozostawił w domu moim, mój drogi kurczaczku swym zniknięciem swoim" - to tylko przykładowe teksty).

Opieka nad młodym „tamakurczakiem" nie jest prosta. W końcu to dziecko, które nie obchodzi nic poza własnymi potrzebami. Jeśli czuje głód - podnosi alarm (głośny pisk) i będzie krzyczało tak długo, aż właściciel nie podrzuci mu pożywienia (ryżu - naturalnie elektronicznego), wcale się nie przejmując, że jest właśnie 3.15 w nocy. Domaga się też pieszczot i kocha się bawić. W Japonii na porządku dziennym są sytuacje, w której poważnie wyglądający biznesmen nagle, w trakcie ważnego spotkania, z zakłopotanym wyrazem twarzy niespokojnie sięga do kieszeni, wyjmuje

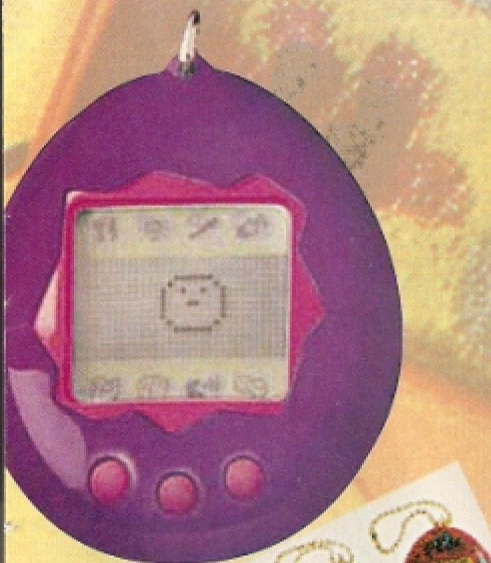






tamaguchi i kilkoma szybkimi ruchami uspokaja swego rozżalonego z jakiegoś powodu kurczaka. Wszyscy traktują to z dużą pobłażliwością.

Co więcej, niewłaściwa opieka nad tamaguchi powoduje wypaczenia jego „psychiki". Zbytnio przekarmiony lub nadmiernie rozpieszczony kurczak będzie np. awanturował się co kwadrans, domagając się kolejnej zabawy albo porcji pożywienia (a jadł będzie nawet do śmierci z przejedzenia). Zaniedbywany robi się apatyczny, lub ma niekontrolowane napady „agresji". Jeśli w czasie zabawy będziemy mu zlecać zbyt trudne zadania, kurczę może się do nas zniechęcić i zachorować ze zgryzoty. W Japonii powstają już pisane całkiem serio poradniki typu „jak dobrze wychowywać tamaguchi", gdzie autorzy dają rady jakie stosować kary i zachęty by nasz zwierzak rozwijał się zdrowo i zachowywał przyzwoicie. Są już nawet specjalne „tipsy" (czyli ułatwienia, ukryte przez programistów w kodzie gry), umożliwiające nawet osiągnięcie lepszych efektów mniejszym nakładem kosztów, przedłużenia życia, lub zmuszenie kurczaka do wykonywania innych (normalnie niedostępnych) czynności. (Jeśli spodoba się wam ta zabawa, to na przyszłość podamy nieco więcej konkretów na ten temat...)



Przy okazji opieka nad kurczakiem ujawnia też pewne cechy charakteru, o których wiele osób wolałoby głośno nie mówić - niektórzy z sadystyczną przyjemnością nieustannie karzą swoje kurczaki, inni ciągle kłują je zastrzykami lub przekarmiają na śmierć... Są już psychologowie, którzy planują specjalne testy osobowości, w czasie których delikwent miałby (pod okiem specjalisty) przez określony czas zajmować się hodowlą tamakurczaka...

Popularność tej zabawki w krajach azjatyckich jest tak wielka, że w rząd chiński zakazał używania tamaguchi w szkołach gdyż, jak twierdzi, wpływa to źle na wyniki uczniów, których uwaga rozpraszana jest przez elektroniczne kurczaki, zamiast być koncentrowana na nauce. Hmm, ciekawe jak będzie u nas? W każdym razie szał tamaguchi powoli przenosi się na kontynent europejski. Największymi fanami tego kurczaka są jak na razie mieszkańcy Niemiec i Szwajcarzy. Poza Europą kurczaki podbijają USA. Rozwinął się też wielki rynek gadżetów (koszulki, długopisy, kartki pocztowe, itp.)

A co z Polską? Trafiła do nas na razie partia testowa (około 2 tys. egzemplarzy), która sprzedaje się na tyle nieźle, że planowane jest sprowadzenie kilkukrotnie większej partii „kurczaczków". Tamaguchi dostępne są wyłącznie w sprzedaży wysyłkowej i kosztują około 70 zł za sztukę, co jest ceną raczej umiarkowaną (na Zachodzie cena waha się od 15 do 25$). Na Zachodzie pojawiły się już nawet tamaguchi drugiej generacji...



Fenomen tamaguchi (szczególnie w Japonii) uczeni tłumaczą ogólną dehumanizacją i ogromnym tempem życia. Poręczne elektroniczne zwierzątko, które „hoduje" się łatwiej i (co ważniejsze) taniej niż psa, kota, czy choćby rybki w akwarium, pozwalają wiecznie zabieganym Japończykom na relaks i odzyskanie wiary w siebie; tamaguchi pozwala im na okazywanie uczuć (a tam, gdzie standardem jest kamienna twarz, ozdobiona co najwyżej wiecznym i nie wyrażającym nic uśmiechem, jest to szczególnie ważne). Pozwala im to też na wyzwolenie tego dziecka, które tkwi w każdym z nas, niezależnie od wieku. Pozwala im być sobą i poczuć się komuś potrzebnym.

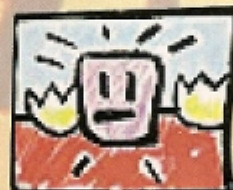
Gaijin

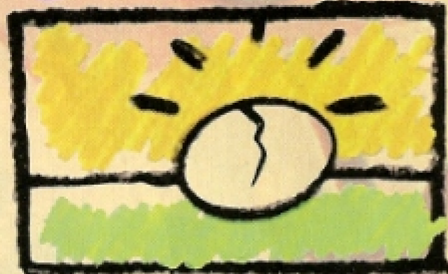


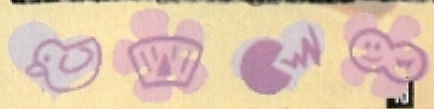
Geneza nazwy „tamaguchi" lub „tamagotchi" (czyt. tamaguczi) nie jest do końca jasna. Wedle wszelakiego prawdopodobieństwa jest to dosłownie przetłumaczone na język japoński określenie „lovable egg" (co oznacza mniej więcej „milusie jajko") lub „egg + watchi", gdzie „watchi" jest zniekształconym angielskim „watch" (czyli zegarek; ale w „watchi" można też znaleźć echo słowa „obserwator"). W Polsce przyjęło się już określenie „tamakurczak".















Sailor M

To są słowa pojawiającej
„R", „S" i „Super S." Istnieją
obie, zapisane oczywiście

Gomen ne sunao ja nakute, Yum
sunzen, Ima sugu aitai yo, Nakita
Midnight, Datte junjou

Tsuki no hikari ni michibikare, Nandom
yukue, Onaji kuni

Mo ichido futari de weekend, Kam

Deatta toki no natsukashii, Ma
o mitsukerareru, Guu

Fushigi-na kiseki k
matataki kaz
umareta n



Chibi Chibi

Chibi Chibi jest nietypową i bardzo tajemniczą postacią. Przybywa znikąd i nic o niej na początku nie wiadomo. Usagi i jej koleżanki początkowo uważają, że przybyła z przyszłości i jest kimś z rodziny Czarodziejki z Księżyca, dokładnie córką Chibi Usy, lecz przypuszczenia te okazują się błędne. Tak naprawdę Chibi Chibi jest „promykiem nadziei", „gwiezdnym ziarnem", pierwotną częścią osobowości Czarodziejki Galaxii, która wypuściła ją ze swojego ciała, aby w przyszłości pokonać siły chaosu i znowu stać się sobą. Czarodziejka Galaxia uwięziła w swoim ciele chaos, który później przejął nad nią władzę i zmienił ją w złą i bezwzględną władczynię Galaxię. Chibi Chibi miała odnaleźć Galaxię i w decydującym momencie dodać bezcennej energii osobie, która z nią walczyła, w tym wypadku Czarodziejce z Księżyca. Hmm, plan się powiódł.... Seiyuu Chibi Chibi jest Mitsuishi Kotono, czyli Sailor Moon.













…n piosenki

…na początku seni Sailor Moon
…e wersje tej piosenki, przed Wami
… międzynarodowej transkrypcji.

…o naka nara ieru, Shikou kairo wa shotto
…naru you-na Moonlight, Denwa mo dekinai
…u shiyou, Haato wa mangekyou.

…meguri-au, Seiza no matataki kazoe uranau koi no
…umareta no mirakuru romansu.

…ama kanaete happy-end, Genzai kako mirai mo,
…ata ni kubittake.

…ashi wasurenai, Ikusenman no hoshi kara anata
… mo chansu ni kaeru ikikata ga suki yo,

…su-shite Nandomo meguri-au, Seiza no
…uranau koi no yukue, Onaji kuni ni
…mirakuru romansu, Shinjite-iru no
…mirakuru romansu.

Princess Moon

Maware maware tsuki no merigoorando, Suzushige-na paaru no doresu hirugaeshite, Itsudatte mi-mamotte-iru wa muun muun purinsesu.

Hiru ni wa hana no kaori yoru ni wa hoshi no matataki, Soko wa dare mo shiranai sekai na no, shiroi kutsu wo narashite shiroi tsuki no hashi watatte, Amai kisu no yume wo miteru o-hime-sama ga sunde-iru no, Inori wo sasagete muun, Kitto shiawase ni shite-kureru.

Maware maware tsuki no merigoorando, Suzushige-na garasu no doresu hirugaeshite, Itsudatte mi-mamotte-iru wa muun muun purinsesu.

Hiru ni wa koi no kaori yoru ni wa ai no matataki, Soko wa dare mo shiranai sekai na no, Tasogare wo tsumuide yukkuri to ude wo mawashite, Amai kisu no toki wo tomeru o-hime-sama ga sunde-iru no, Inori wo sasagete muun, Kitto au koto ga dekiru kara,

Maware maware amai reesu wo hirugaeshite, Shiroi tsuki no kagami wo narashite.

Tatta hitori no aishite-kureru hito wo, Matteru matteru matteru no, Muun muun purinsesu.



Słowa do piosenki kończącej serię „Sailor Moon R" - **Otome No Policy.**

Donna pinchi no toki mo zettai akiramenai, Soo you sore ga karen na otome no porisii, Itsuka honto ni deau daiji na hito no tame ni, Kao o agete tobikonde-yuku no.

Tsunto itai mune no oku de, Koi ga mezameru wa.

Kowai mono nanka nai yo ne, Tokimeku hoo ga ii yo ne, Ooki na yume ga aru yo ne, Dakara pitto ririshiku.

Motto taihen na koto ippai machi-uketeru, Kitto sore wa karei ni habataku chance, Minna honki no toki ga totte mo kirei dakara, Jishin motte clear shite yuku no.

Ima wa nemuru michi no power, Itsuka afureru wa, Naritai mono ni naru yo ne, Ganbaru hito ga ii yo ne, Namida mo tama ni aru yo ne, Dakedo pitto ririshiku.

Kowai mono nanka nai yo ne, Tokimeku hoo ga ii yo ne, Ooki na yume ga aru yo ne, Dakara pitto ririshiku.







Zapewne wielu z Was pamięta go z serialu „Shogun", jako groźnego i dostojnego Toranagę. Nieco starsi zapewne widzieli go w przebojach japońskiej i światowej kinematografii, takich jak:" Siedmiu Samurajów", czy też „Tron we krwi". Tak, to właśnie on - Toshiro Mifune, obiekt westchnień milionów fanek. Jest zabawny, groźny, elegancki, bezwzględny, sympatyczny i intrygujący - jest supergwiazdą nie tylko wśród japońskich aktorów. Wielokrotnie udowodnił, że jest w stanie dać z siebie wszystko, a jak się łatwo przekonać oglądając filmy z jego udziałem, w jego przypadku „wszystko" - znaczy bardzo wiele. Zapraszamy wszystkich, którzy chcą poznać tę niezwykle ciekawą i barwną postać, zapraszamy w podróż w przeszłość...

Jest rok 1920, Toshiro Mifune przychodzi na świat w Qingdao w Chinach w rodzinie pewnego fotografa. W roku 1940, mając dwadzieścia lat, przyłącza się do Imperialne Siły Powietrzne. Pięć lat później, w roku 1945, po skończeniu szkoły średniej w Dalian, i odbyciu służby wojskowej w lotnictwie, postanawia zamieszkać w Japonii. Cały

Toshiro Mifune

świat, w tym również i Japonia, wygrzebuje się właśnie ze zniszczeń wojennych. Toshiro zastanawia się, co z sobą począć. Czuje się obco w nowym miejscu, jego rodzice nie żyją, a więc nie ma dokąd wracać. Może warto poszukać posady fotografa gdzieś w Tokio? Okazuje się jednak, że fotograf nie jest potrzebny w kraju zamienionym w ruiny.

Wiosna 1946, od swojego kolegi z wojska dowiaduje się o naborze ludzi do studia filmowego, między innymi na posadę pomocnika kamerzysty. Mija miesiąc zanim Toshiro staje przed komisją i zostaje poproszony o... śmiech. „Śmiech? Co to ma być? Ja tu przyszedłem szukać pracy." - Okazało się, że ktoś źle skierował jego podanie i Toshiro trafił na przesłuchanie do konkursu New Face (Nowa Twarz), również w tym samym czasie organizowaną przez wytwórnię Toho. „Nie mogę się po prostu śmiać", odpowiada zdenerwowany, stwierdza również, że marnują jego czas i traktują go jak idiotę. Komisja, zniecierpliwiona jego arogancją i uporem, odsyła go z kwitkiem. Jednak wśród nich znajduje się pewien jegomość w podeszłym wieku, który przekonuje resztę zespołu aby wezwać owego człowieka z powrotem, gdyż jak twierdzi - takiego charakteru szukał. Do pokoju, gdzie egzaminowany jest Mifune, niespodziewanie wchodzi mężczyzna w kapeluszu, staje z boku i bez słowa spogląda na zebranych. Toshiro zostaje poproszony o zagranie pijanego. Nie wie o co im chodzi - przecież on przyszedł tu szukać prawdziwej pracy, nie ma zamiaru zostać aktorem! Czy oni uważają go za głupca? Ale chwilę się zastanawia - przecież wie, jak to jest być pijanym i wyrzuconym na bruk, dlaczego ma im tego nie pokazać? Przecież potrafi to zrobić, a oni chcą mu za to zapłacić. Nagle w szale złości zaczyna się zataczać, potykać, śmiać, jest zalany w pestkę... - „to było dobre - jesteś zatrudniony." - stwierdza zgodnie komisja po krótkim namyśle. Toshiro Mifune jest jednym z szesnastu talentów „upolowanych" przez wytwórnię, a po nakręceniu dwóch pierwszych filmów staje się gwiazdą.



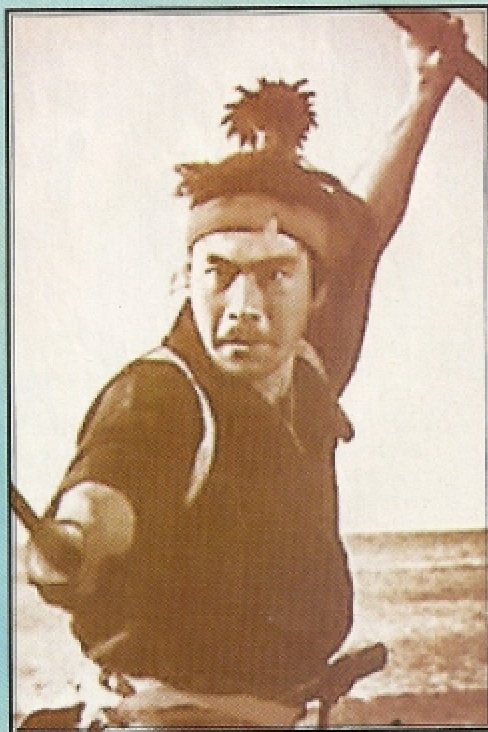
Tak błyskotliwe kariery zdarzają się chyba tylko w przemyśle filmowym. No cóż, z drugiej strony trzeba przyznać, że Toshiro oceniony był przez bardzo wprawne oczy. Tym starszym panem z komisji był jeden z czołowych reżyserów wytwórni - Kajiro Yamamoto, natomiast tajemniczy osobnik w kapeluszu, to nikt inny, jak sam Akira Kurosawa, najznakomitszy japoński reżyser, któremu Toshiro Mifune zawdzięcza swoje najlepsze role. Jak się bowiem okazało, współpraca tych dwojga ludzi była jedną z najbardziej owocnych w historii kina.

Jego pierwszy film, to „Ginryo-no hate-ni" (Do skraju srebrnego szczytu - 1947, Taniguchi Senkichi), następnie zagrał w „Yoidore-tenshi" (Pijany Anioł - 1948), gdzie zwrócił uwagę krytyki dynamizmem gry aktorskiej. To właśnie od tego filmu zaczęła się wielka współpraca aktora z reżyserem filmu - Akira Kurosawą. Film ten opowiada o lekarzu alkoholiku, który ma swój gabinet gdzieś w biednej dzielnicy powojennego Tokio. Nie pobiera zapłaty za swoje usługi, gdyż pomaga ludziom, bo tego potrzebują, a nie z chęci zysku. Pewnego dnia progi jego gabinetu przekracza chory na gruźlicę przestępca. Lekarz stara się pomóc nie tylko jego ciału, ale i zagubionej duszy i chociaż gangster ginie, zostaje za to uratowane życie młodej dziewczyny. Toshiro Mifune w roli przestępcy po raz pierwszy pokazał w tym filmie swoją klasę. Film ten został uznany przez „Kinema-junpo" za najlepszy film roku, a przez krytykę za przełomowy w japońskiej kinematografii. Kurosawa potem stwierdził: „Gra Takashiego Shimury jako doktora była znakomita, ale ja wręcz nie mogłem zapanować nad rozsadzającą energią grą Mifune. Tytuł filmu wskazywał, że to lekarz jest głównym bohaterem opowieści, ale jakaż by to była szkoda, gdyby została przez to stłumiona witalność gry Mifune. On tak szybko reagował na polecenia, to znaczy: ja powiedziałem jedno, a on zrozumiał przez to dziesięć innych rzeczy. Postanowiłem więc, że dam mu luz." Twórcy scenariusza - reżyser oraz Uegasa Teinosuke zabrali się więc za przerabianie fabuły - jeśli aktor nie może przystosować się do roli, to niech ona przystosuje się do niego.

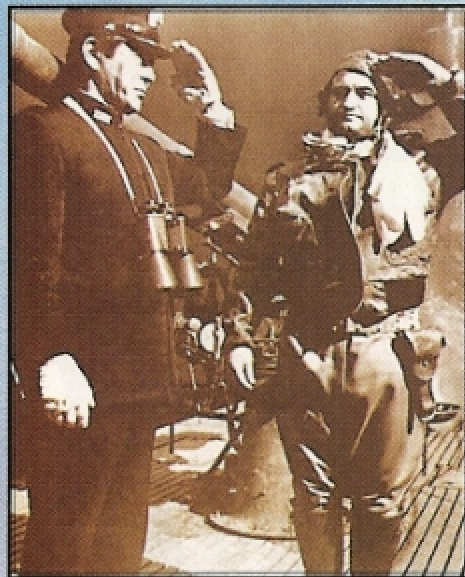
Następny jego film to „Bezpański pies", gdzie zagrał zdesperowanego młodego policjanta (1949), a następnie słynny Rashomon (1950), gdzie znowu wcielił się w rolę bandyty. Film opowiada o pewnej grupie ludzi, przypadkowych przechodniów, którzy wspólnie przeczekują ulewę w zrujnowanej bramie świątyni Rashomon. Drwal, przestępca i żona samuraja opowiadają kolejno historię, z której wynika, że każdy z nich natknął się na swojej drodze na zwłoki tego samego samuraja. Ich relacje jednak znacznie różnią się od siebie. Nie wiadomo kto ma rację... Nieco światła na całą sprawę rzuca dopiero... sam zabity samuraj, który zostaje przywołany przez medium, ale... podaje on jeszcze inną wersję wydarzeń. Film ten posiada wielkie walory artystyczne, był rewelacją na festiwalu w Wenecji, gdzie zdobył Grand Prix oraz w Stanach Zjednoczonych, gdzie uhonorowano go Oscarem za najlepszy film zagraniczny. Na liście „Kinema-junpo" w Japonii znalazł się tylko na piątym miejscu.
W owym czasie Mifune grywał także dla innych reżyserów, ot chociażby w „Życiu Oharu" (Saikaku ichidai onna - 1952, Kenji Mizoguchi), czy też w „Musashi Miyamoto" (1954) - jest to historia życia największego japońskiego mistrza walki na miecze.

„Siedmiu Samurajów" (1954), to film, który przeszedł do historii światowej kinematografii jako dzieło zrealizowane z wielkim dynamizmem i wnikliwością psychologiczną, zawie-

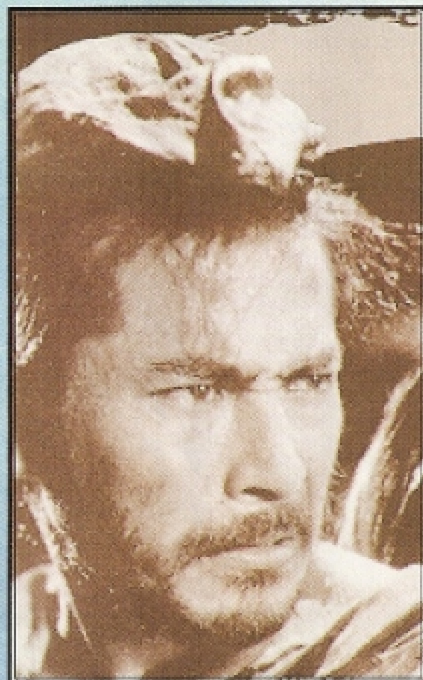




rające ponadczasowe wartości społeczne i humanistyczne. Jak twierdzi wielu krytyków, Toshiro Mifune przeszedł w tym filmie samego siebie (i ja się pod tym podpisuję obiema rękami i nogą - Mr Jedi). „Siedmiu Samurajów" to opowieść o siedmiu najemnikach, bezpańskich samurajach (roninach), którzy zostają wynajęci przez mieszkańców jednej z wsi, co roku w okresie zbiorów nękanych przez szajkę bandytów i okradanych przez nich prawie ze wszystkich plonów. Wieśniacy są wobec nich bezradni, grozi im śmierć z głodu, dlatego wszystkie swoje nadzieje pokładają w siedmiu zahartowanych w boju wojownikach. Cała wieś przygotowuje się do walki, gdy przybywają napastnicy, dochodzi do dramatycznej i krwawej rozgrywki. Giną wszyscy bandyci, wielu mieszkańców wsi i czterech z siedmiu wojowników (w tym również Mifune - ech, szkoda, dobry był z niego wieśniak, eee... przepraszam - wojownik). Mifune w tym filmie potrafi niektórymi scenami rozbawić do łez, tego się nie da opowiedzieć, to po prostu trzeba zobaczyć. Grał tam oszusta, który podaje się za samuraja, mimo iż (najprawdopodobniej) był tylko zwykłym (ale sprytnym) chłopem. Tym niemniej - oprócz błazenady - potrafił tchnąć w kreowaną przez siebie dość groteskową postać prawdziwie samurajskie poczucie honoru i własnej godności. Scenariusz tego filmu został w roku 1957 wykorzystany w USA do nakręcenia głośnego (nie wiedzieć czemu - nie dorasta pierwowzorowi do pięt) westernu pod tytułem"Siedmiu wspaniałych". „Siedmiu Samurajów" na liście „Kinema-junpo" znalazł się na trzecim miejscu - tylko, natomiast na festiwalu w Wenecji otrzymał Srebrnego Lwa. Dodajmy tu, że przeznaczona na europejskie rynki wersja filmu została dość poważnie skrócona (choć i tak film trwa kilka godzin); wycięto tzw. ekspozycję, czyli epizody, w których zawiązuje się akcja i prezentowane są charaktery bohaterów (ale nie martwcie się - nie były to bezmyślne skróty i film na tym raczej nie stracił). Jeszcze w tym samym roku (1954) Toshiro Mifune znów wcielił się w rolę legendarnego samuraja Musashi Miyamoto, a nieco później w... Cyrano de Bergeraca w „Samurajskiej Sadze" (1959).


1941

We wczesnych latach 50-tych Mifune grywał przede wszystkim w filmach Akiry Kurosawy, który pisywał scenariusze specjalnie dla niego. Jedną z takich produkcji był „Tron we krwi", film oparty na „Makbecie" Szekspira, mrocznej historii o żądzy władzy i jej konsekwencjach. Bohaterowie oraz miejsce akcji uległo zmianie, w „Tronie" fabuła rozgrywała się w średniowiecznej Japonii, a głównymi bohaterami są samuraje. Bohater, kreowany przez Mifune, wraca właśnie ze zwycięskiej wojny, wraz ze swoim przyjacielem. W drodze do domu spotykają w lesie demona, który wyjawia im ich przyszłość. Od tej chwili postępowanie głównego bohatera dyktowane jest przez przeznaczenie i bezwzględną żonę, która popycha go do coraz to nowych i bardziej brutalnych morderstw w imię władzy i bogactwa, za co w końcu ponosi zasłużoną karę.

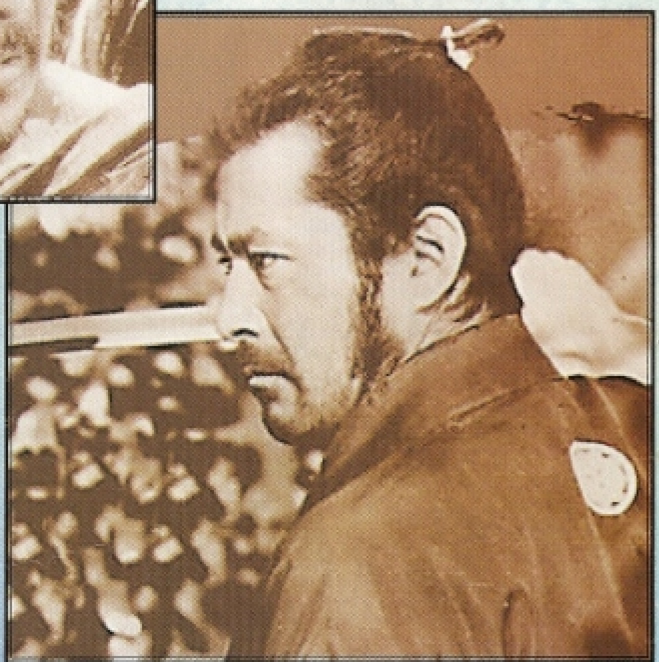


Klasyka gatunku, którą koniecznie trzeba zobaczyć. Scena śmierci bohatera, w której przez kilka minut miota się po zamku, opuszczony przez wszystkich swoich ludzi, zasypywany prawdziwym gradem długich strzał, po dziś dzień powoduje „gęsią skórkę" nawet u dość odpornych widzów - ta scena przeszła do historii filmu.



W roku 1961 gra w „Yojimbo" (Straż przyboczna), a w rok później w „Tsubaki Sanjuro" (Sanjuro - samuraj znikąd) - oba te filmy są charakterystyczne dla jednego z rodzai ról w jakich grywał: „złych-dobrych facetów", siejących zniszczenie, ale lubianych przez widzów. Jako antybohatera (ale wiedzącego czym jest prawda i sprawiedliwość) poznaliśmy go w takich filmach jak: „Saga o włóczęgach" (Sengoku guntoden - 1959), „Samuraj hazardzista" (Kunisada Chuji - 1960), „Zasadzka" (Machibuse - 1970). Grywał odmieńców i społecznie nieprzystosowanych ludzi, opierających się otaczającej ich rzeczywistości: „Rudobrody" (Akahige - 1965), „Bunt" (Joiuchi - 1966), „Banda zabójców" (Shinsen-gumi - 1970). Dodajmy tu, że za kreację w „Rudobrodym" otrzymał on (na festiwalu w Wenecji) nagrodę dla najlepszego aktora.





Bardzo szybko zauważono, że Mifune jest wręcz stworzony do ról ludzi związanych z militariami i władzą. Nic więc dziwnego, że w kilku filmach odtwarzał rolę wybitnego morskiego bohatera z II wojny światowej, admirała Isoroku Yamamoto, m.in. „Sztorm nad Pacyfikiem"

(Taiheiyono arashi - 1960), „Midway" (1976) oraz wspomniany „Admirał Yamamoto" (Yamamoto Isoroku - 1968). Doświadczenia wyniesione z wojska teraz pomogły mu wczuć się w odtwarzane postacie...

To nie koniec, gdyż niejednokrotnie jeszcze przyszło mu walczyć i wykazywać się dużą sprawnością fizyczną: „Desperado Outpost" (Dokuritsu gurentai - 1959), to film opowiadający o grupie wyjętych spod prawa żołnierzy, którzy mają już dość wojska, „Fort Graveyard" (Chi to suna - 1964), „Piekło na Pacyfiku" (1968, Johna Boormana), gdzie zagrał wraz z Lee Marvinem. Film ten jest godny uwagi: przedstawia historię dwóch rozbitków: japońskiego z U-boota i amerykańskiego (ze statku, który został zatopiony przez tegoż U-boota), którzy muszą koegzystować na małej bezludnej wysepce, gdzie jedyną szansą na przeżycie jest współpraca... Znakomicie rozegrany konflikt dwóch osobowości, grany przez dwóch wspaniałych i charakterystycznych aktorów, sprawił, że po dziś film ten ogląda się z płonącymi od emocji uszami.



Mimo wszystko jednak aktor usiłował zapomnieć o wojnie i żyć na nowo, widoczne jest to w wielu jego filmach: „Przedmieście" (Shitamachi - 1957)," Człowiek przeciw człowiekowi" (Otoko tai otoko - 1960), „Jakoman i Tetsu" (Jakoman to Tetsu), „Kronika życia" (Ikimonono kiroku - 1955). Potrafił również grać role całkowicie odmienne, jak np. w dość statycznym „Sen-no Rikyu" (1989), gdzie wcielił się w tytułową postać - w najwybitniejszego spośród mistrzów ceremonii herbaty okresu Momoyama.

Kariera Toshiro Mifune rozgrywa się jakby na dwóch płaszczyznach jednocześnie - w kraju i za granicą. Wielu producentów spoza Japonii zaproponowało aktorowi współpracę. Meksykański producent i reżyser Ismael Rodriguez obsadził go w roli... pijanego Indianina w „El Hombre Importante" (1961) - Mifune nie znał języka, więc miał nagrany na taśmie głos aktora, zapamiętywał jego kwestie i podczas kręcenia mówił po hiszpańsku. Pierwszym jego amerykańskim filmem był „Grand Prix" zrobiony dla Johna Frankenheimera w 1968 roku, gdzie zagrał zamożnego japońskiego przemysłowca, który sponsoruje drużynę wyścigową. Później było wiele innych: „Czerwone Słońce" (1972), komedia „1941" Stevena Spielberga, gdzie Mifune wykazał talent do parodiowania samego siebie, grając głupawego dowódcę łodzi podwodnej, który chce zbombardować... Hollywood! (a mówiąc ściślej - dom Johna Wayne'a), a przez pomyłkę atakuje... wesołe miasteczko.

W roku 1962 zakłada własną wytwórnię - Mifune Production, natomiast w 1963 reżyseruje swój pierwszy film: „500-tysięczny spadek" (Gojumannin no isan). Do dnia dzisiejszego zagrał w ponad 130 filmach i udowodnił, że jest jednym z najlepszych aktorów na świecie. Wprawdzie dość zaawansowany wiek sprawił, że nie gra już w tak wielu filmach jak kiedyś, ale nadal jego pojawienie się na ekranie budzi emocje widzów.

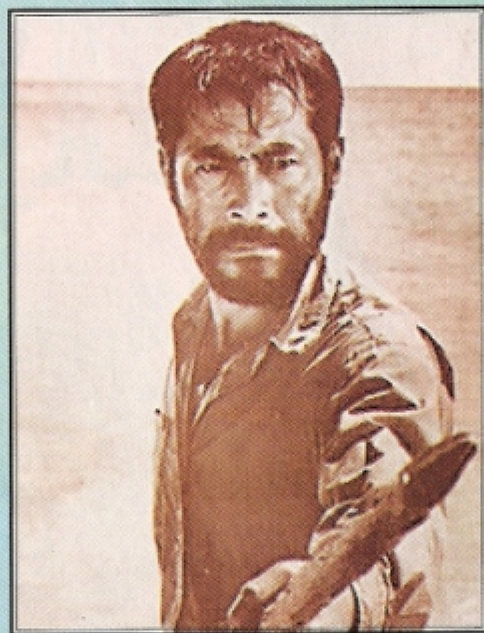
Yedi-san & Gaijin

Ps. Zdjęcie z autentycznym autografem Toshiro Mifune pochodzi ze zbiorów Gaijina.



Rashomon





Piekło na pacyfiku



„Władczyni wiatru" - Małgorzata Dembińska



Kasia Krasnapolska



Daria Suchanek

Galeria c



Robert Chojnowski



Katarzyna Kwietniewska



Iza Krejpa



Jolanta Pujerska

Monika Zając



Tomasz Pawłukowiec



PC Scorpio

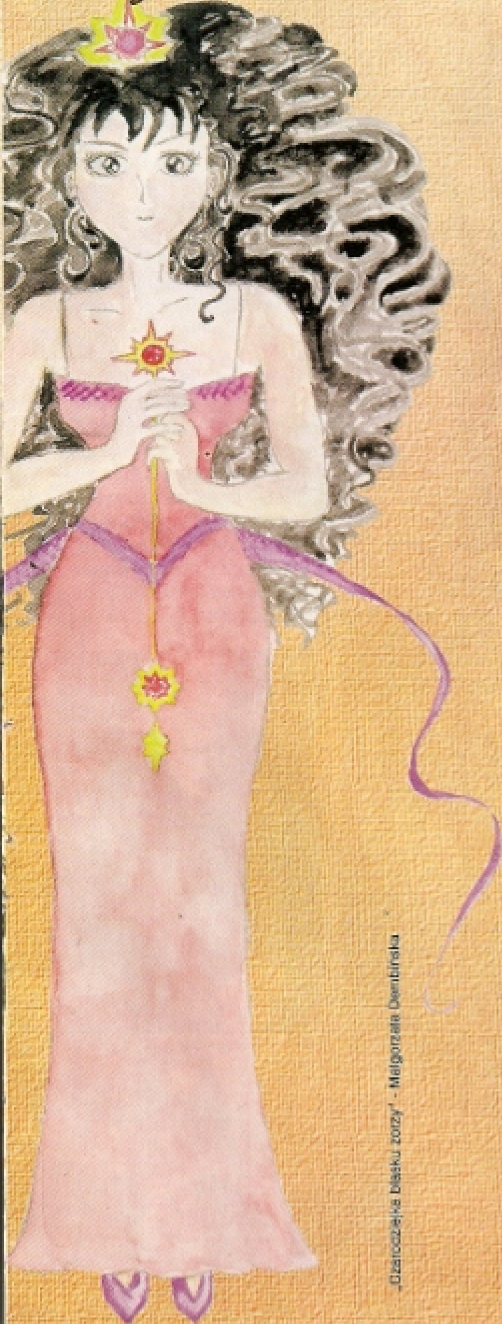


Tomasz Pawłukowiec



Anna Malicka

...czytelników



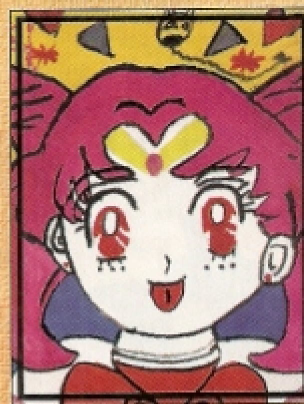
„Czarodziejka blasku zorzy" - Małgorzata Dembińska



Marcin Szymkowiak



Madzia z Łodzi



Piotr Serwin



Monika Zając

Karate ni







To na szczęście nie głowa! (technika nukite „ręka- nóż")

Prawdopodobnie gdyby zapytać mieszkańca Polski: „z czym kojarzy mu się Japonia", wśród sushi, samurajów i innych „kwitnących wiśni" znalazłoby się również karate. Brutalna metoda walki według wielu, sztuka samokontroli i dyscypliny w opinii ludzi obeznanych z tematem. Jakże w końcu jest z tym karate?

Większość Czytelników zapewne właściwe utożsamia powstanie karate z niewielką wyspą należącą do archipelagu Ryukyu (łańcuch wysp ciągnący się łukiem od Wysp Japońskich do Taiwanu). Mowa oczywiście o Okinawie. Poważne potraktowanie tematu musiałoby się równać z przybliżeniem i charakterystyką chińskich i koreańskich sztuk walki jak również głębokiej analizie historycznej (nie chodzi mi o „nudzenie", ale zaprezentowanie mnóstwa ciekawych i niezwykłych faktów związanych z rozwojem sztuk walki). My jednak skoncentrujemy się jedynie na Okinawskim karate pozostawiając inne, interesujące tematy na bliżej nieokreśloną przyszłość.

Też na temat genezy okinawskiej sztuki samoobrony jest wiele. Nie ulega jednak wątpliwości, że wielki wpływ na kształtowanie późniejszego karate mieli sami Japończycy, przeciw którym sztuka ta była pierwotnie skierowana. Wydany przez szoguna Hideyoshiego i wprowadzony na wyspie (1609) zakaz noszenia broni przez pospólstwo walnie przyczynił się rozwoju tajemniczego to-de. Tote, tode lub po prostu te („Okinawa-te" czyli „ręce Okinawy") nazywano na Okinawie umiejętność zadawania śmiertelnych ciosów rękami i nogami w najczulsze miejsca ludzkiego ciała (najprawdopodobniej powstała z mieszaniny technik chińskiego kung-fu i różnych technik z Indonezji, Malajów, a nawet krajów arabskich). Dlaczego śmiertelne, każdy może sobie łatwo wyobrazić stawiając naprzeciw samuraja (bądź co bądz, mistrza walki mieczem), nieuzbrojonego, „bezbronnego" człowieka. Zdaje się, iż tenże miał tylko jedną szanse na rozstrzygniecie pojedynku na swoją korzyść! Stopniowo pierwotne przeznaczenie to-de zaciera się i ostatecznie w XX stuleciu „wychodzi z ukrycia" jako interesująca metoda wychowania fizycznego i ciekawa sztuka walki. Konkretny styl karate związany jest nierozerwalnie z osobą nauczyciela walki, a trzeba dodać, że poszczególne szkoły karate zwalczały się nawzajem i rywalizują do tej pory. Historia karate jest więc odzwierciedleniem życia i działalności jego największych mistrzów...

Za twórcę nazwy „karate" uważa się najbardziej znanego i zasłużone go dla ruchu karate mistrza Ginchina Funakoshiego (1889-1952). Kiedy w połowie lat trzydziestych wojna Japonii z Chinami uczyniła niepopularnym wszystko, co wiązało się z chińskim rodowodem, Funakoshi zaczął używać nowej nazwy dla to-de (sam zetkną się z sztuką walki trenując u Yasutsune Asato - jednego ze starych mistrzów), która oznacza dosłownie „pustą rękę". Rodowód nazwy „karate" jest zresztą nieco bardziej skomplikowany i związany z filozofią Zen, gdzie słowo „pusty" oznacza „uczynienie umysłu pustym, oczyszczonym z problemów codzienności". Dodając słówko „do" mamy termin, który oznacza poszukiwanie własnej drogi, poprzez uprawianie sztuki karate. (wielu mistrzów odcinało się od karate sportowego: m.in. Ginchin Funakoshi, Miyagi Choyun). Nazwę „karate" przyjęto podczas zjazdu mistrzów na Okinawie (1936).



Twórca nowoczesnego karate Ginchin Funakoshi

Sam Funakoshi był mistrzem walki i znakomitością tego rodzaju, że jego uczniowie obawiali się z nim trenować. Podobno, dopie-

ro na kilka dni przed śmiercią oświadczył, że dopiero teraz, w wieku 89 lat, po 76 latach ćwiczenia karate zaczyna pojmować prawdziwą wartość ciosu (syn mistrza - Funakoshi Yoshitaka -znakomity karateka, kultywował dzieło ojca wprowadzając wiele nowych technik i metod treningowych). W 1936 roku Funakoshi założył własne dojo, czyli salę ćwiczeń i od nazwy szkoły zaczęto mówić o stylu Shotokan (Funakoshiego nazywano „Shoto", zaś „kan" to „budynek"). Koncepcję techniczną stylu shotokan uzasadnia się anegdotycznie. Otóż mistrz Funakoshi wychował się w Shuri, w górzystej części Okinawy, dlatego w stylu Shotokan dominują techniki długie, obszerne, zwłaszcza nożne. Inny mistrz Miyagi Chojun (1888-1953) pochodził z regionu Okinawy, gdzie znajdowały się ryżowiska i tereny mokre, więc położył większy nacisk na techniki krótkie i ręczne, tym bardziej że studiował w Chinach jeden z „wewnętrznych" stylów kung-fu (Pakua). Lansowany przez niego styl nazwał Goju-ryu (szkoła „pięciu miękkich zasad"). Sukcesorem Chojuna stał się Gogen Yamagushi, który znając tajniki japońskiego sumo i kendo stworzył odmianę Goju-kai opartą na tradycjach twardego karate z miasta Naha. Wprowadził także testy siłowe (shiwari) polegające na łamaniu twardych przedmiotów, które stały się obowiązującym



Kopnięcie „mawashi geri" łamie żebra przeciwnikowi ...

sprawdzianem siły i szybkości w stylu Kyokushin. Styl Kyokushin, twardy i siłowy, wywodzi się od mistrza o nazwisku Matsutatsu Oyama, który był m.in uczniem Funakoshiego juniora. Oyama, Koreańczyk, który w wieku 15 lat wywędrował do Japonii, naprawdę nazywał się Yong I Choi, poszukiwał granic wytrzymałości i możliwości fizycznej oraz psychicznej człowieka. Postać szalenie barwna. Osiągnąwszy mistrzostwo w Judo Kodokan (w wieku lat 17 - 2 DAN, 22 - 4 DAN), udał się podobnież samotnie w góry, gdzie przez dwa lata doskonalił się fizycznie i duchowo. W 1952 tak jak większość mistrzów wywodzących się z Okinawy, przybył do Ameryki gdzie zasłynął pojedynkami z 800 kilogramowymi bykami, łamaniem rzecznych otoczaków, itd.(dał w ponad 200 pokazów). Przygotowywał się również do walki z tygrysem, która na szczęście dla biednego zwierzaka nie doszła do skutku. Wśród tych „rekordów" znalazło się również 300 wygranych kolejno walk, tym razem „tylko" z ludźmi. Oficjalna prezentacja stylu Kyokushin nastąpiła w 1957 roku na mistrzostwach akademickich Japonii.



Widowiskowe i niezwykle niebezpieczne kopnięcie z wyskoku jako-tobi-geri



Sam Elvis Presley - posiadacz mistrzowskiego czarnego pasa 1 DAN



Masutatsu Oyama, twórca stylu Kyokushin

Inny z popularnych współcześnie stylów Wado-ryu („szkoła drogi spokoju") założony został w 1935 roku przez Otsukę (1892-1982), ucznia Funakoshiego, który do technik Shotokan dodał elementy ju-jutsu, a dewizą stylu uczynił: „maksimum skuteczności przy minimum wysiłku". Otsuka był posiadaczem najwyższego stopnia wtajemniczenia w karate, posiadał mianowicie 10 DAN, który później otrzymał również mistrz Nakayama (Shotokan), Oyama i kilku innych.

Cóż, wydaje się, że nawet nie przybliżyliśmy się do pytania postawionego we wstępie. Gdy zastanawiam sie jednak, jakby tu w kilku słowach określić czym jest karate, przychodzą mi na myśl zasady, które poznaje każdy adept tradycyjnego Shotokanu:

Po pierwsze
Rzecz w tym aby doskonalić charakter
Po pierwsze
Rzecz w tym aby rozwijać siłę ducha
Po pierwsze
Rzecz w tym aby bronić prawdziwości drogi
Po pierwsze
Rzecz w tym aby szanować etykietę
Po pierwsze
Rzecz w tym aby gorącość nie przesłaniała męstwa

Andżinsan

Drodzy Czytelnicy! Czekamy na Wasze sygnały odnośnie „formy i treści" naszego czasopisma. Jeżeli chcecie, aby temat „sztuk walki" był kontynuowany na łamach Kawaii, dajcie znać w swoich listach!

Bibliografia: J. Miłkowski „Sztuki i sporty walki dalekiego wschodu" Warszawa 1990 M. Butrym W. Orlińska „Tajemnice kung-fu" Warszawa 1983 B. Haines „Karate's History and Traditions", Ruthland 1988 M. Oyama „Mastering Karate", New York 1966 S. Tokarski „Ruchowe formy ekspresji filozofii wschodu" Szczecin 1989

sente nashi

Nihonto - miecz japoński
Tsuka - rękojeść
Kozuka - sztyleciki umieszczane w przegródkach w pochwie miecza
Kogai - szpikulce umieszczane w przegródkach w pochwie miecza
Saya - pochwa
Tsuba - tarczka, garda
Netsuke - zatyczki utrzymujące gardę

Japoński miecz

Cechy charakterystyczne dla miecza japońskiego:
1. Stal bardzo dobrej jakości, uzyskiwana przez skuwanie elementów stalowych o różnej twardości, po czym wielokrotnie hartowana i polerowana
2. Jednosieczność
3. Łukowate wygięcie głowni

Miecz japoński - nieodzowny element wyposażenia każdego samuraja, podobnie jak rewolwer u kowboja, będący dla samuraja symbolem jego statusu i wręcz jego częścią. W wielu filmach zapewne widzieliście, jak skutecznym narzędziem walki stawał się on w rękach odpowiedniej osoby, ale czy wiecie, że miecz japoński jest nie tylko bronią, ale i dziełem sztuki? Oto kilka podstawowych informacji na ten temat, jeśli będziecie chcieli, aby potraktować go bardziej wnikliwie - dajcie znać.


Samuraj w stroju codziennym

A tymczasem przyjrzyjmy się temu ciekawemu zjawisku.

Miecz starożytny
Miecz japoński jest nie tylko narzędziem walki, ale także dziełem sztuki. W czasach, gdy kultura samurajska zajmowała pozycję wiodącą, miecz samurajski zyskał status „duszy samuraja" i był oznaką charakterystyczną dla klasy rządzącej. Pierwotnie miecze wykonywane były z brązu, natomiast najstarsze miecze znajdowane w Japonii, pochodzą z grobów średniego okresu Yayoi (ok. IV w. p.n.e. - III w. n.e.) i pochodzą z Chin, Korei, bądź też są ich imitacjami. Miecze te nie przypominają swoim wyglądem tych, które określane są obecnie jako miecze japońskie, gdyż przede wszystkim te były proste i dwusieczne. Miecze proste zwane są chokuto, należą do nich wszystkie miecze wcześniejsze, czyli starożytne (kodaito, jodaito). Ten typ utrzymywał się w Japonii przez kilka wieków i był wykonywany przez mistrzów koreańskich (karakaji) oraz ich japońskich uczniów (yamatokaji). Typowe cechy miecza japońskiego pojawiły się dopiero ok. IX wieku, lecz za pioniera uważa się mistrza Amakuni (VIII w.) z prowincji Yamato, jemu to właśnie przypisuje się wyprodukowanie wygiętego miecza zwanego Kagarasumaru (własność domu cesarskiego). Prawdopodobnie jednym z pierwszych kowali wykonującym miecze japońskie był niejaki Yasutsuna z prowincji Hoki, który działał w IX lub X wieku. Natomiast historycznie udokumentowaną postacią jest Sanjo Munechika, działający w stolicy (Heiankyo) na przełomie X i XI wieku.

Miecz stary
Najsłynniejsze warsztaty działały w prowincjach: Bizen, Yamashiro, Yamato, Soshu (Sagami) i Mino - tworząc w ten sposób „pięć szkół", których produkcja w X - XVI wieku pokrywała prawie 80% zapotrzebowania krajowego. Miecze tego okresu nazywane są starymi (koto). W tym okresie działało wielu znakomitych kowali mieczy. Od wybuchu tzw. wojny Onin (1467-77), nastały czasy wojen domowych, a co za tym idzie - zapotrzebowanie na miecze wzrosło, ruszyła produkcja masowa i jak nietrudno się domyśleć, jakość wyrobów spadła, już nie przedstawiały sobą takiej wartości artystycznej.

Miecz nowy
Renesans nastąpił w okresie nowego miecza (shinto, 1530 - 1867), powstało wówczas wiele nowych ośrodków, natomiast stare utraciły znaczenie. Od połowy XVII wieku głównym ośrodkiem militarnym i kowalskim stało się Edo (w 1868 zmieniono nazwę na Tokio). Miecze, powstające przez cały ten okres pokojowych rządów Tokugawów, zatraciły swoje walory praktyczne, bojowe i stały się prawdziwymi dziełami sztuki.


Samuraj w stroju ceremonialnym

Miecz najnowszy
Okres miecza najnowszego (shinshinto), rozpoczął się od przewrotu w Meiji (1868), zniesienie podziałów społecznych i zakaz noszenia mieczy przyczyniły się do upadku kowalstwa miecza japońskiego. Warsztaty przekształciły się w zwyczajne kuźnie. Dopiero w okresie Showa (od 1926), gdy nastąpił wzrost ekspansji militarnej, nastąpił nawrót do tradycji. Do wybuchu wojny na Pacyfiku

(1941), na terenie kraju działało około stu kowali, zajmowali się oni przede wszystkim produkcją mieczy dla miłośników. Zapotrzebowanie armii i policji natomiast w pełni zaspokajała produkcja fabryczna (tych wyrobów nie zalicza się do miecza japońskiego, mimo podobieństwa stylu).

Po roku 1945 bardzo dużo mieczy japońskich znalazło się za granicą, w prywatnych zbiorach i muzeach. Do samych Stanów Zjednoczonych wyjechało ich aż 350 tysięcy. W Japonii działa kilka stowarzyszeń skupiających miłośników tej jedynej w swoim rodzaju sztuki. Wśród twórców znajduje się między innymi rodzina Honami, której członkowie już od XIII wieku zajmują się wyrobem i oceną mieczy.

Za najwybitniejszego twórcę mieczy japońskich uważany jest Masamune, który działał w Kamakurze w XIV wieku.

Ciekawostki:
Muramasa - dziwne by było, gdyby wokół mieczy samurajskich oraz ich twórców, nie wyrosło kilka legend. Jedna z nich dotyczy niejakiego Muramasy, twórcy mieczy, które ponoć naładowane są negatywną energią. Miecz wykonany przez tego człowieka, wyciągnięty z pochwy, zawsze musiał być przyczyną jakiegoś nieszczęścia, chociażby bardzo małego (np. zacięcie w rękę). Ponadto miecz taki oddziaływał pobudzająco na swojego użytkownika, tzn. dodawał mu energii podczas walki... ale była to energia negatywna, skłaniająca do okrucieństwa i nadmiernego przelewu krwi. Mówiło się, że miecze Muramasy opętują swoich posiadaczy i tylko ktoś o wielkiej sile ducha mógł się przeciwstawić ich woli.



Certyfikat - w przeszłości niektóre miecze poddawane były specyficznemu testowi. Do ich testowania służyli złoczyńcy skazani na śmierć. Owych nieszczęśników i stawiano obok siebie i... jednym cięciem nowo wykonanego miecza rozcinano w poprzek. Dobry miecz radził sobie z tym problemem bez większego kłopotu, po czym... otrzymywał certyfikat, w którym opisywano dokładnie kto testował, na kim i z jakim skutkiem. Dobrej klasy miecz obowiązkowo wyposażany był w taki certyfikat.

Próba perły - stosowana zamiast powyższego testu, tym razem jednak ofiarą stawały się przypadkowe osoby. „Testującymi" byli najczęściej roninowie (choć nie tylko). Testujący czatował po prostu np. na skrzyżowaniu dróg, czekając na ofiarę, czyli człowieka niskiego stanu (najczęściej chłopi i kupcy), którą atakował bez ostrzeżenia. Jeśli cięty mieczem robił jeszcze krok-dwa i dopiero potem rozpadał się na dwa kawałki (a cięty był od głowy w dół), to nazywało się to „cięciem perły". Rzecz jasna tego rodzaju testy nie spotykały się z uznaniem władz, a także potencjalnych ofiar.

Klasyfikacja
Według długości głowni (ostrza, klingi):

1. Miecze długie (daito), do XIV wieku tachi, katana (uchigatana) - długość powyżej 60 cm.
2. Średniej długości: wakizashi, od 30 do 60 cm, używany do pary z daito (od XIV wieku), lub jako jedyny, przez osoby z niższego stanu, które uzyskały pozwolenie na jego używanie.

3. Miecze krótkie (tanto), do 30 cm długości, używane przez samurajów zamiast wakizashi, jako para z daito. Tym mieczem mogły posługiwać się kobiety i przedstawiciele mieszczaństwa.

Według oprawy:
1. Styl ken, stosowany do mieczy starożytnych, najczęściej prostych tachi, jedno- lub dwusiecznych, oprawianych w ozdobne pochwy (saya), noszonych na rapciach (taśmach podtrzymujących miecz u pasa).

2. Styl jindachizukuri, stosowany do mieczy starych. Styl ten można spotkać w kilku odmianach, gdyż w tym czasie nastąpiło przejście od noszenia miecza na rapciach, do wsuwania ich za pas. Zaczęto pokrywać rękojeść plecionymi taśmami, pod którymi umieszczano ozdoby.

3. Styl bukezukuri, stosowany w mieczach nowych, cechą typową dla nich stały się oplatane rękojeści. Powszechnym dodatkiem są dla nich pochwy z przegródkami na małe sztyleciki, szpikulce, (używane także do poprawiania fryzur, chy chy) oraz czasami na ozdobne pałeczki. Szpikulce najczęściej występowały przy pochwach wakizashi (miecz średni). Typ bukezukuri jest najczęściej spotykany.

4. Styl shirasaya (białej pochwy), większość z nich pochodzi z okresu po przewrocie Meniji. Jest to oprawa, którą wykonuje się w miejsce utraconej lub uszkodzonej, służy ona jedynie zachowaniu w dobrym stanie cennego ostrza. Typ shirasaya wykonuje się z czystego, nie dekorowanego drewna.

5. Typ gunto (miecze wojskowe), tutaj także występuje podział na trzy rodzaje: stare miecze wojskowe (kyugunto), nowe miecze wojskowe (shingunto) oraz miecze wojskowe marynarki (kaigunto). Większość z nich, to produkcja taśmowa, tylko niektóre, oprawiane w sposób regulaminowy przez kowali, podlegają klasyfikacji.

6. Styl shikomezue (miecze laski) mają raczej niższą wartość, produkowane głównie po przewrocie Meiji. Oprawiane są tak, że wyglądają jak lekko wygięte laski.

Oprawa
Do oprawy zalicza się wszystko, co nie jest głownią. Pochwy wykonywano z drewna i zazwyczaj pokrywano laką, często bogato ją przy tym zdobiąc (zwłaszcza w okresie Edo). Rękojeść pokrywano okładziną, na szczycie natomiast przykrywano ją kapturkiem głowicy, a przy gardzie pierścieniem. Ozdobne gardy weszły w modę dopiero w okresie Muromachi. Powstały liczne style gard, dekorowane w różnoraki sposób. Elementy dekoracyjne pojawiające się na nich - rzeźbiono, ryto, wycinano, inkrustowano. Poszczególne części ozdobne miecza japońskiego są obiektem kolekcjonerstwa na całym świecie (tsuby, fuchi, kashira, menuki).

Ghost & Gaijin

Opracowania dokonano na podstawie:
1. Jolanta Tubielewicz: Kultura Japonii Słownik, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1996
2. Informacje z Internetu

Rysunki: na podstawie drzeworytów japońskich wykonał R. Kubiszyn

PS. Powyższy tekst prosimy traktować bardziej jako ciekawostkę, aniżeli w pełni profesjonalne dane o mieczu japońskim. Jeśli spodobał się Wam poruszony tutaj temat, dajcie znać, a podejdziemy do niego bardziej wnikliwie i z większą znajomością tematu.

(...) Kiedyś marzyłam, aby zostać modelką i uczyć się angielskiego, ale Sailor Moon kompletnie przemieniła moje życie, teraz chcę pojechać do Japonii i bardzo dobrze poznać Czarodziejki, to znaczy Seiyuu. (...)

Monika Przewłocka, Łódź

Ależ jedno nie przeszkadza drugiemu, możesz zostać modelką, uczyć się angielskiego i poznać seiyuu Sailor Moon! Nie ma co sobie żałować! Zresztą jak chcesz sobie z nimi porozmawiać, bez znajomości języka angielskiego? No chyba, że znasz japoński, wtedy nie ma sprawy. Przemyśl to jeszcze i... spełnienia marzeń!

Proszę o przysłanie mi za zaliczeniem pocztowym płyty kompaktowej ze ścieżką dźwiękową do filmu Sailor Moon, w wersji oryginalnej - japońskiej.

Rafał Wardaszka, Ostrów Mazowiecki

Ta prośba nie jest odosobnionym przypadkiem. Luuudzieeee! My nie sprzedajemy płyty ze ścieżką dźwiękową do serialu Sailor Moon, ani do żadnego innego anime! W naszym piśmie ukazała się po prostu jej recenzja! Gdy będziemy coś sprzedawać, jasno damy Wam to do zrozumienia (patrz - Kawaii CD). A póki co, pozostaje rozglądać się za firmami wysyłkowymi za zachodnią granicą - jak już wspomniałem - polski otaku ma ciężkie życie... póki co.

(...) Proszę o więcej stron!!! I więcej recenzji filmów, większą Galerię Czytelników!!! W miarę możliwości proszę o wprowadzenie komiksu (oryginalnej mangi) w odcinkach. (...)

Katarzyna Jaworska - OO (Oddany Otaku), Warszawa

Hmm, taaak... O.K! Załatwione.

(...) Błagam o podanie mi adresów osób oglądających i interesujących się Anime. (...)

Agnieszka Subocz, Białogard

Zajrzyj do rubryki Poznajmy się! Pamiętaj również, że sama możesz umieścić tam swoją charakterystykę i adres kontaktowy! Z pewnością otrzymasz masę listów!

(...)P.S. Najbardziej spodobały mi się rysunki Satoshi Urushibary - byłoby jak znalazł na plakat! Są boskie.

Honorata B. - „Pulpa", Gniezno

Ho ho, nie tylko Tobie wpadły te obrazeczki w oko - wielu czytelnikom się one podobają. Co do plakatu - zobaczymy, nie jest to takie proste, najpierw trzeba uzyskać pozwolenie od autora. Szkoda, że zastrzegłaś sobie prawo do wydrukowania swojego listu, zawarłaś w nim sporo celnych uwag. Pozdrowionka!

Oglądam często serial Candy-Candy. Nie jestem pewna czy Candy-Candy to anime? Jeśli tak, chciałabym o tym serialu przeczytać coś nie coś na łamach waszego czasopisma.

Małgorzata Pietrucha, Chełm

Tak, Candy-Candy to jest anime. Nie najnowsze, ale zawsze anime. Przychylamy się do głosów wielu czytelników - chcecie wiedzieć o nim coś więcej? Załatwione!

(...)P.S. Chciałbym dowiedzieć się czegoś o nowych postaciach z serii Sailor Moon Stars. Chodzi mi o płeć, to mnie irytuje - chłop czy baba?

Arek „Brzytwa"

Postaramy się to wyjaśnić, cierpliwości. Zresztą zerknij do poprzedniego numeru, może już wyjaśniliśmy. A w ogóle to dzięki za humorystyczne rysunki o Kawaii, są czadowe... tylko ich jakość jest tak tragiczna, że nie nadają się do opublikowania. Następnym razem nie rysuj ołówkiem na kartce w kratkę.

Pojawienie się waszego pisma skwituję jednym słowem: nareszcie! Prawdziwi Otaku rozrzuceni po całej Polsce, mają nareszcie swój miesięcznik. Pierwszy numer zaskoczył mnie profesjonalizmem, poważnym podejściem do tematu i doskonałą oprawą graficzną. Anime podobało mi się, zanim wiedziałem, że „to" tak się nazywa, było inne niż Disney czy Hanna-Barbera. (...)

Dominik Dejneka, Legnica

Oczywiście, że inne - dlatego takie cudowne. Dzięki za ciepłe słowa.

(...) Przyznaję, że mangą zainteresowałam się stosunkowo niedawno i to tylko przez przypadek. Jak to było? Po prostu, mój znajomy poprosił mnie o rysunek w tym stylu (nawiasem mówiąc, chciał go podarować dziewczynie, która mu się podobała, a która była zapaloną fanką wszelkiej mangi), cóż przejrzałam kupę gazet, szukając wzoru na wspomniany rysunek ... rysunek się spodobał ... do dziś są parą. (...)

Barbara Karbownik, Siemianowice Śląskie

Przepraszam, czy mnie też mogłabyś narysować taki rysunek? Widzisz, mam na oku taką jedną... no co, no co, nie można sobie pomarzyć?!

(...) Napisy na górnej części okładki, to Anime i Manga, więc zamiast umieszczać w waszym piśmie różne inne rzeczy związane z Japonią, to poświęćcie te strony na wiadomości z rynku mangowego. (...)

Krzysztof Drążyk, Ożarów Mazowiecki

Może Cię to zdziwi, ale wiele osób chce dowiedzieć się czegoś więcej na temat Japonii. Bycie otaku, to nie tylko wlepianie wzroku w telewizor i komiks, ale także szersze zainteresowanie tematem. Czytając mangę, czy też oglądając anime, mamy do czynienia z inną kulturą, diametralnie inną - a zatem wiele rzeczy może dziwić i być niezrozumiałe dla polskiego otaku. Poznając kulturę Japonii, otrzymujesz ten „podstawowy ładunek wiadomości", dzięki któremu będziesz potem wiedział, dlaczego o Usagi Tsukino mówi się „księżycowy króliczek" i np. dlaczego w charakterystyce postaci podaje się jej grupę krwi. Takich „kruczków" jest całe mnóstwo i naprawdę warto je znać. Właśnie to między innymi odróżnia prawdziwego otaku, od „popularnego zwolennika długich nóg".

(...) Najbardziej dobijający są tacy „otaku", którzy po obejrzeniu „Czarodziejki z Księżyca" i kiedyś „Robin Hooda", dostają na ich punkcie szału. Teraz będzie odezwa do wyżej wzmiankowanych. Ludzie! Trochę powagi, przecież naprawdę nurt Mangi i Anime na tym się nie kończy! Zanim znowu przyjdzie wam do głowy zachwycać się nimi, aż do tego stopnia, obejrzyjcie sobie „Ghost in the Shell", czy inną pełnometrażową produkcję, i zastanówcie się trochę! Rozumiem, że „Sailor Moon" może się podobać, ale bez przegięć - zachwyt jaki promieniuje z niektórych listów, jest po prostu śmieszny. (...)

Bartek Nagórski, Łódź

No cóż, z pewnego punktu widzenia masz rację, ale wejdź w skórę tych ludzi, których Czarodziejka z Księżyca, była pierwszą w życiu anime. Trafił ich piorun i koniec, nie ma na to rady, szczególnie, gdy ma się naście lat.

(...) Chcę wziąć w ręce prawdziwą mangę (może być nawet po angielsku), wrzucić w magnetowid prawdziwą anime. Chcę znów przeżyć stan, w którym byłem oglądając Akirę, emitowanego przez CANAL +. To była dopiero uczta!!! Od tego czasu nawet oglądając Czarodziejki, czuję pewien niedosyt. Wiem, że jest jeszcze sporo innych anime, które również mogą cieszyć oko, jak i ucho. Tylko czemu tak trudno się do nich dostać? (...)

Gniewomir Kustra, Słupsk

Sytuacja na polskim rynku jest, jaka jest i pozostaje nam czekać na lepsze czasy. Z pewnością coś się ruszy, już się rusza, a więc źle nie będzie. Zainteresowanie jest na tyle duże, że w żaden sposób nie można tego zignorować. W końcu zaczną pojawiać się firmy, mające w swojej ofercie bogatą gamę tytułów, zadowalającą nawet najbardziej wybrednego mangomaniaka. Wtedy jedynym problemem będzie chroniczny niedobór gotówki - niestety manga to baaaardzo kosztowne hobby.

(...) Cieszę się, że Kawaii zawiera tyle rysunków z anime i mang. (Ja po prostu zakochałam się w rysunku przedstawiającym objęte Harukę i Michiru i myślę, że w całości byłby to dobry temat na plakat). (...)

Nie tylko Ty tak uważasz... kto wie, może...

(...) Ludzie, wasze dziełko jest po prostu boskie!!!!! Genialne, smerfastyczne, zabójcze, odlotowe, paradoksalne, od prawej do lewej i prosto w szczękę!!! (...) Jesteście dla polskich „mangazynów" tym, czym Bolek Chrobry dla Państwa Polskiego. (...) Przychylam się do pomysłów autorów listów. Nauka japońskiego, lekcje historii, kultury, geografii (no, może przesadziłem) japońskiej, bardzo ciekawa idea - w końcu wg twórców cyberpunku, to Japończycy zdominują świat przyszłości. Pokazać trochę dawnych (aż do starożytności) dzieł sztuki japońskiej obok mangi współczesnej. (...) Przy okazji chciałem zganić niemiecką wersję Sailor Moon, którą można oglądać w dni powszednie o 14.00 na kanale RTL2. Głosy dobrane są wprawdzie nieźle (rozbroiło mnie żałosne stwierdzenie Bunny: Ich bin eine tennis ball!"), ale zamiast początkowego i końcowego tematu, wstawiono jakiś koszmarny germański dance w stylu Whigfield - ohyda! (...)

Mirosław Henning „PC Scorpio"

Dzięki za pochwały. Bolek Chrobry powiadasz? No cóż, jeśli tak twierdzisz, to wierzymy Ci na słowo. Oczywiście przybliżenie szeroko pojętej kultury japonii będzie, zbyt wielu czytelników się tego domaga i to wystarczy. Zresztą bardzo się z tego cieszymy, gdyż uważamy, że to bardzo ciekawy temat. Co się natomiast tyczy dubbingów - Niemieccy otaku nie są jedynymi, którzy przez „nadgorliwość telewizji" wiele tracą. Miejmy nadzieję, że polscy otaku nie zostaną pozbawieni oryginalnych głosów swoich ukochanych mangowych postaci.

(...) Czy wiecie może, gdzie można kupić (w Polsce) grę „Sailor Moon" na PC?

Joanna Laskowska, Warszawa

Legalnie? Na dzień dzisiejszy, nigdzie. Przykro mi.

(...) Kawaii przyniosło mi szczęście, bo w dniu, gdy kupiłam magazyn, udało mi się obejrzeć wspaniałe anime „Ghost in the Shell". Tyle szczęścia w jeden dzień. (...)

Lucyna Melerska, Gdańsk

I kto by pomyślał. Miejmy nadzieję, że będzie tak za każdym razem.

(...) Czy gdzieś w Polsce można kupić garage kity? (...) Jakie pivo woli Yedi-san - Żywiec, czy Okocim? (...)

Elżbieta Wlezień, Tarnów

Na dzień dzisiejszy nikt tego oficjalnie nie sprowadza do Polski. Każdy polski otaku, chcący zdobyć garage kita, niestety jest zmuszony szukać pomocy za granicą. Co się natomiast tyczy drugiego pytania, hmm... jakby Ci to powiedzieć... Yedi-san nie lubi piwa, żadnego, sorry [wybaczcie mu, bo nie wie co traci. - Żywiec rządzi! - Gaijin!]

(...) Tak, niestety (a właściwie stety) jestem chory - na MANGOMANIĘ. Wasze pismo jest jeszcze jednym virusem tej choroby, który zaszczepia w moim bezsilnym mózgu, swoje bezlitosne macki. I za to wam dziękuję. (...)

Michał Wieprzkowicz, Skierniewice

Proszę bardzo. Zawsze do usług. Zarazić kogoś jeszcze?

(...) Od lat interesuję się komiksem i odnosząc się do powiedzenia „w miarę jedzenia apetyt rośnie", nie mam zamiaru zerwać z tą niedocenianą w Polsce formą sztuki. Nie odrzucam żadnego rodzaju komiksu, być może dlatego, iż na naszym rynku wybór jest bardzo mały, a praktycznie go nie ma. Nie zmienia to jednak faktu, że zarówno komiks polski, europejski, amerykański, czy też właśnie japoński, ma swe złe jak i dobre strony. Rzecz polega tylko na tym, aby wypromować te dobre, co Kawaii czyni. Wiedza o samym komiksie, a w tym i o mandze, jest w Polsce zatrważająca, czego ślady możemy odnaleźć w naszym otoczeniu. Ludzie nie doceniają walorów tej sztuki, oni ich nawet nie widzą! (...)

Hubert Ronek, Tomaszów Maz.

Święte słowa bracie. Ludzi trzeba uświadamiać - ciężka praca przed nami. Mam nadzieję, że osoby takie jak Ty, pomogą nam w tym ciężkim i długotrwałym przedsięwzięciu. Powodzenia!

Jeszcze do niedawna uważałem, że Japończykom

udały się tylko trzy rzeczy: miecze samurajskie, Mitsubishi zero-sen i filmy Kurosawy z Toshiro Mifune w roli głównej. Teraz doszło jeszcze wiadomo co. Jeśli zaś oglądałem jakieś anime, to nawet nie wiedziałem, że to się tak nazywa (przed wielu laty szalałem za G - Force, będąc święcie przekonany, że jest to film amerykański). (...)

Aleksander Gajek, Warszawa

Tak, zgadzam się, filmy Kurosawy z Mifune w roli głównej (szczególnie „Siedmiu samurajów", ale nie tylko), to prawdziwy odjazd. A co do załogi G - wszyscy tak myśleli! No bo któż wtedy słyszał o mandze.

(...) Martwi mnie brak opisów anime/mang, które są dostępne w Polsce w różnych firmach wysyłkowych. Nie wiem, czy opisy produktów dostępnych tylko za granicą, są najlepszym pomysłem. (...)

El Grande Cornholio (P. Stefański)

Brak? Ależ oczywiście, że są takowe opisywane, dobrze się rozejrzyj, a poza tym, nie możemy się koncentrować tylko na nich, gdyż w ciągu trzech numerów nie było by co opisywać - jest tego bardzo mało! A produkty dostępne tylko za granicą, będą w końcu w niedalekiej przyszłości dostępne także w Polsce.

(...) Prace do rubryki „Galeria Czytelników" można przysyłać na dyskietkach komputerowych. Czy są jakieś ograniczenia co do formatu grafik (rozdzielczość, ilość kolorów itp.?) Czy listy do redakcji można również przesyłać na dyskietkach? (...)

Rafał Strzelecki, Pruszków

Nie, nie ma obsolutnie żadnych ograniczeń - oczywiście, czym lepszej jakości, tym lepiej. Co do listów - tak, można przesyłać na dyskietkach, ale z góry uprzedzam, że nie możemy zagwarantować zwrotu dyskietek.

(...) 1.W jakich miastach można kupić płyty kompaktowe „Sailor Moon"? 2.Czy w Polsce można dostać włoskie wydanie komiksu „Czarodziejka z Księżyca"? 3.Czy można już kupić gry komputerowe „Sailor Moon" i w jakiej są one postaci (np. kompakt, dyskietka itp.)? 4.Czy w telewizji polskiej ukaże się „Solar Queen" czyli „Sailor Moon" dla dorosłych? (...) 11.Czy anime, takie jak „Yotoden", „Lady Oscar" czy „Slayers" i in. ukażą się kiedyś w polskiej telewizji? (...)

Dagmara Ostowicz, Wrocław

Ad.1.W żadnym, jak już wspominałem, na dzień dzisiejszy do Polski nie sprowadza się tego typu artykułów. No chyba, że ktoś to zrobi prywatnie i będzie chciał sprzedać. Ad.2.A po co włoskie, jak jest polskie? Takie samo zresztą. Ad.3.Patrz punkt pierwszy. - najprawdopodobniej są na CD Ad.4.Oczywiście, że nie! Wierzysz w cuda? Nie w naszym kraju. Ad.11.Chyba jednak wierzysz w cuda... chociaż, kto wie.

(...) Jestem wesołą 13-latką. Pragnę nawiązać kontakt z osobami, które interesują się serialem „Czarodziejka z Księżyca". Moimi ulubionymi Czarodziejkami są Haruka i Michiru. Wiek nieważny. Mój adres: Agnieszka Subocz ul. Magazynowa 3, 78 - 200 Białogard. Z góry dziękuję, dziękuję, dziękuję... (w sumie 77 razy dziękuję - policzono - dop. red.)

Ależ proszę bardzo, proszę bardzo, proszę bardzo... (w sumie... jeszcze nie policzono)

(...) List Marty Antosz z Krakowa (patrz Kawaii nr 1 - dop. red.), pozwolił mi zachować nadzieję, iż wspaniały serial, za jaki uważam - razem z bohaterką pierwszej odezwy do Was - „Robin Hooda", choć emitowany tak dawno temu, nie został zapomniany. To było moje pierwsze zetknięcie z mangą (nawet nie wiedziałam wówczas, jak TO się nazywa!) i od razu między nami zaiskrzyło. Niedługo ukończę 16 lat, lecz wspomnienia o cudowności i wielkości tego serialu tkwią we mnie głęboko. Z reguły nie lubię oglądać „bajek" i, wybaczcie, po piątej serii „Czarodziejki z Księżyca" moje zauroczenie NIĄ powoli mija. Tak się działo również w przypadku słynnego wówczas „Kapitana Hawka", z Tsubasą w roli głównej. Jednak doskonała muzyka z „Robin Hooda", wprost niesamowicie szczegółowo wyprowadzone przez twórców charaktery i bajkowość scenariusza, kazały mi szukać dalszych filmów z bohaterami o dużych, błyszczących oczach i małych, zadartych noskach. Czy zrozumiecie moją radość, gdy dopiero w tym roku (!), dzięki pomocy mojej bliskiej koleżanki, udało mi się od Was uzyskać pełne informacje na temat mangi - co to jest i z czym to się je? Sama początkowo korzystałam z tych „mini" seriali i serialików, wyświetlanych przez Polonię 1 i TVP2 do celów ściśle naukowych. Mianowicie przez dłuższy okres czasu, stanowiły one moje jedyne, ale jakże przyjemne lekcje języka japońskiego, którego mam zamiar w przyszłości jeszcze bardziej się uczyć i doszlifowywać (przez duże D). Mało tego! - po ukończeniu szkoły średniej pragnę studiować psychologię, a mangowe powieści aż chwytają za serce swoim dramatyzmem i studium psychiki ludzkiej, na przykład prostej - jakby się mogło zdawać, radości. Przyjemne uczucie głębokości myśli, waloru barwy i kreski, które pozostało mi po mojej pierwszej mangowej miłości - „Robin Hoodzie" - której jestem ciągle wierna, trwa. Zaczęło się na studium psychiki, a skończyło na własnych rysunkach - mój Boże, czasami łapię się za głowę i pytam samą siebie: wariatko, ty nigdy nie lubiłaś rysować portretów - co ci tak nagle odbiło? Odpowiedź w tej chwili wydaje się wręcz absurdalnie prosta (aż wstydzę się napisać...) MANGA, MANGA, i jeszcze raz MANGA! Zaklinam was, na wszystko co mi drogie: nie przestawajcie się mangowcy wpychać do naszej szarej codzienności! Róbcie, co możecie! Plakaty, komiksy, piszcie listy, inaczej więcej osób będzie siedziało w „błogiej" nieświadomości, jak ja jeszcze parę lat temu. A do Ciebie, redakcjo, piszę najważniejszą prośbę, która odkąd pojawiła się jakaś nadzieja na jej spełnienie, leży jak głaz na moim sercu, czekając na usunięcie: proszę Was ogromnie o zamieszczenie w Kawaii (jak najszybciej, błagam!) informacji o mojej pierwszej mangowej miłości - „Robin Hoodzie". Jak Wy oceniacie ten serial, charakterystykę jego postaci, jak najwięcej obrazków, może jakiś plakat... Apeluję do odzewu na moją prośbę, może ktoś jeszcze tak jak ja, polubił piękną Lady Marion, lub tajemniczego i szalenie przystojnego Gilberta (to moja główna miłość, ale ciiiicho), niech napisze do redakcji i poprze moją prośbę lub do mnie samej. Podaję adres:

Aleksandra Olejnik ul. Wrocławska 96/16, 41 - 902 Bytom. Całuski dla wszystkich mangomaniaków.

Co za uroczy list, nieprawdaż? Manga potrafi rozpalić serca do czerwoności. Hmm, no cóż, zważywszy na fakt, że nie jest to pierwsza tego typu prośba, postanowiliśmy zatem ją spełnić - omówimy ten serial. Mamy nadzieję, że artykuł na ten temat się Wam spodoba. Miłej loktury.

(...) Piszę do was, raczej nie dlatego, by coś zaproponować do waszego czasopisma, ale dlatego, ponieważ mam poważny problem. Gdy miałam 12 lat, zaczęłam rysować animowane postacie. Teraz mam 16 lat i chodzę do pierwszej klasy szkoły średniej i umiem przepięknie rysować ludzi, zwierzęta, tło, rzeczy. Proszę, pomóżcie mi, w niedalekiej przyszłości chciałabym zostać animatorką filmów animowanych. Moim marzeniem jest narysować swój własny serial. (...) Lecz żeby to wszystko osiągnąć, musiałabym chodzić do specjalnej szkoły, a ja nie wiem do jakiej. (...)

Maria Jankowska, Warszawa

Oczywiście musisz dostać się do szkoły plastycznej, tam zdobędziesz potrzebną Ci wiedzę na interesujący Cię temat. Zapytaj o szczegóły nauczyciela od plastyki (czy jak to się teraz ten przedmiot zwie) lub kup w kiosku informator dla maturzystów o szkołach wyższych. A najlepiej zrób jedno i drugie.

(...) Podoba mi się układ Waszego pisma, jestem za plakatem w każdym numerze, historią i kulturą Japonii, wydarzeniami na rynku Mangi i Anime oraz gorąco domagam się kursu japońskiego. Nie popieram natomiast dzielenia „Kawaii" na rubryki wiekowe, dla maniaka nie ma czegoś takiego jak grupa wiekowa. Jest tylko Manga i ona się liczy. Tyle pochwał, żebyście nie wpadli w zbytnie samouwielbienie, mam też pytania: 1.Czy jesteście w posiadaniu lub możecie wskazać mi kogoś, kto ma trzecią i czwartą część „Yotoden" Kenichi Onuki? 2.Czy na terenie Polski można dostać w sprzedaży, a jeżeli tak, to gdzie, „Plastic Little"? (...)

Amber-san, Wałcz

Odpowiadam na pytania: w obu przypadkach odpowiedź brzmi - nie. Przynajmniej w chwili, gdy piszę te słowa - wszystko ulega zmianie.

(...) Czy w Waszej gazecie może powstać rubryka dotycząca anime poświęconych sportowi? (...)

Hanka Cegielska, Wrocław

Hmm, raczej nie, nie widzimy specjalnego sensu w tworzeniu takiej rubryki. Jaśli wpadną nam w ręce mangi lub anime o tej tematyce - po prostu je opiszemy. No chyba, że do redakcji przyjdzie wiele listów proszących o taką właśnie rubrykę - wtedy przemyślimy taką ewentualność.

(...) Pewnego razu, z ciekawości zapytałam się pewnego właściciela wypożyczalni, dlaczego nie ma japońskich bajek. A oto co mi odpowiedział: „Te postacie mają brzydkie twarze i mnie i ludziom się nie podobają" (...) Dlatego cieszę się, że ktoś podjął ten temat. (...) Dziękuję za artykuł o Oscar (Kawaii nr 1 - przyp. red.). Dziękuję Wam z całego serca, bo ja kocham Oscar. Ona pierwsza pokazała mi, jak cudowny jest świat anime. Pamiętam jak dziś, chociaż to już ponad trzy lata temu, jak obejrzałam pierwszy odcinek. Tego nie da się porównać z niczym. Pod wpływem tego serialu (był, jest i będzie emitowany na RTL2), poznałam czasy Ludwika XVI, wielkiej rewolucji. Odkryłam, że naprawdę istniał ojciec Oscar - generał de Jarjayes, że jego żona była w istocie przyjaciółką Królowej. Oczywiście realia w serialu są nieco zmienione, ale ... ona zawsze będzie numerem jeden. Przez prawie trzy lata zbierałam odcinki. Pamiętam, że nie mogłam uwierzyć w to, że Oscar na końcu ginie. Prawdę powiedziawszy, to był dla mnie szok. (...) Pod wpływem jednego, dosyć już wysłużonego tasiemca „Mila the Superstar", zaczęłam grać w siatkówkę, a pod wpływem drugiego tasiemca „Captain Tsubasa", czy po prostu, jak ja mówię: Tsubasa, zaczęłam grać w piłkę nożną i interesować się tym sportem. Oprócz RTL2, inne stacje niemieckie też emitują seriale anime, są to TM3 i Kabel1. (...) Do tej pory najgorszy dla mnie był fakt, że z nikim nie mogłam porozmawiać. Kiedy odkryłam mangę i anime, to było jak objawienie. Tryskałam radością, cała płonęłam chęcią wykrzyczenia światu: Spójrzcie jakie to piękne, jakie to cudowne. Popatrzcie! Ale to było bez sensu. Wołałam, ale nikt mnie nie słyszał. Na początku starałam się zachęcić znajomych do odkrycia tego, co ma im do ofiarowania manga. Ale po tym, jak ktoś poradził mi wizytę u lekarza („co, oglądasz bajki dla dzieci? Nie jesteś za stara?"), szybko zrezygnowałam. Zamknęłam się w sobie i był taki okres, że naprawdę wydawało mi się, że coś jest ze mną nie tak. (...) Teraz jest trochę lepiej. O wiele łatwiejsze jest bycie otaku w Japonii. Tam ten problem sprowadza się do kwestii: czy mam dość pieniędzy, aby kupić to, to i tamto. Ale ja czuję, że kocham mangę i anime jeszcze mocniej, gdy wiem ile trudu kosztuje mnie zdobycie każdego plakatu, nowego wydawnictwa czy nowej mangi. I gdy tak spoglądam na to, co do tej pory udało mi się uzyskać, czuję radość, ogromną radość. Wiem, co będzie celem mojego życia. I wiem, że nikt mi tego nie odbierze. Pozdrawiam was serdecznie. Bądźcie z nami długo, aby inni mogli odkryć ten Cudowny Świat bez przeszkód. (...)

Joanna Katarzyna Choromańska, Mikołajki

Bądź pewna, że będziemy. Dzięki za wspaniały list i... pozdrowienia od całego zespołu.

(...) Gdy zobaczyłam niektóre obrazki (te gdzie widać poszczególne części ciała golasów), to się przestraszyłam. Bo może wam się to wydawać śmieszne, ale ja tego nie lubię. (...)

Dorota Szaton, Kolonowskie

Nie, wcale nam się to nie wydaje śmieszne, wręcz przeciwnie. No i co na to zwolennicy erotyki w Kawaii?

Uważam, że temat manga/anime jest w Polsce już dość znany i rozwija się dynamicznie, czy nie można by w jakiś sposób wpłynąć na dystrybutorów, aby w kinach pojawił się choć jeden film anime? Ach, obejrzeć w kinie „Akirę", czy „Ghost in the Shell", to by była gratka...

Michał Michalak, Łódź

Och, pewnie, że to by była gratka, ale coś mi się nie widzi, żeby nasi dystrybutorzy szybko zareagowali. Mimo to, na pewno warto dać im do zrozumienia, że są chętni na tego typu seanse - i to należy przede wszystkim do Was - Otaku! Fani mangi i anime na całym świecie walczą o swoje prawa, my możemy Was najwyżej wspomóc, ale to Wasze głosy zadecydują o tym, czy dany dystrybutor uzna, że warto sprowadzić, np. Akirę do kin, czy na tym ZAROBI. Niestety, wszystko kręci się wokół pieniędzy, taki jest świat. Prawda jest taka, że taśmowo kręcone filmy made in USA na dzień dzisiejszy sprzedają się najlepiej, przynajmniej ludzie, którzy zajmują się doborem filmów do dystrybucji tak uważają - dajcie im do zrozumienia, że się mylą! Adresy dystrybutorów powinniście znaleźć w książkach telefonicznych, wszelkiego rodzaju informatorach firmowych, czasopismach o tematyce filmowej, kasetach video, plakatach itp....

Pomocna dłoń

Regulamin.
1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na KARTKACH POCZTOWYCH.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Pomocna dłoń podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaką oferujesz to, co chcesz sprzedać. 4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany wydawnictw pirackich.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

****

Nawiążę kontakt z każdym Otaku, mój adres: Irena Kolek ul. E. Zurna 1/24, 85 - 791 Bydgoszcz

***

Wymienię nalepki do „Albumu fana" 2/97. Nawiążę kontakt z fanami „Sailor Moon", w szczególności z Legnicy, wiek dowolny (ale najlepiej to gdzieś 12-15 lat). Mój adres: Marta Pietrowska ul. Gałczyńskiego 32/1 Piekary „C", 59-220 Legnica, tel. (0-76) 55-37-86

***

Cześć! Chcesz się coś dowiedzieć o Sailor Moon - napisz: Magdalena Szelągowska ul. Wojska Polskiego 19/26, 88-100 Inowrocław woj. bydgoskie (mile widziany znaczek - jeśli jesteś w stanie, wtedy odpiszę szybciej). Bardzo lubię Sailor Moon, jeśli też lubisz, napisz, a napewno znajdziemy wspólny język. (Mile widziane informacje o sailor Moon).

***

Chętnię nawiążę kontakt z takimi maniakami (właściwie Sailormaniakami) jak ja. Mój adres: Ewa Stryza ul. Główna 18, Borówiec, 62 - 023 Gądki

******

Poszukuję wszelkich informacji, zdjęć, wycinków, gadżetów dotyczących Sailor Moon, w zamian oferuję informacje o Waszych ulubieńcach: Katarzyna Lampowska ul. Hallera 38/6, 87 - 100 Toruń.

******

Bracia! Piszcie do mnie, jeżeli kochacie Mangę i Anime tak jak ja, jeśli kochacie wszystko, co się z tym łączy, jeżeli jesteście otaku w pozytywnym tego słowa znaczeniu (w Japonii to słowo jest lekko stłamszone). Listy kierujcie na adres: Przemysław Karpowicz ul. Kmicica 36/5, 59 - 320 Polkowice.

***

Wszystkich mango i anime filów zachęcam do własnej twórczości, twórzcie własne postacie, piszcie własne scenariusze (oczywiście mang) itede. Piszcie do mnie: Katarzyna Górska ul.Lenartowicza 80/1, 41-219 Sosnowiec woj. Katowickie.

***

Drodzy bracia Otaku! Jeśli któryś z Was interesuje się serią Sailor Moon, jak również mangą i anime, niech napisze do mnie. Mój adres: Jakub Brzeziński 24/27, 76-042 Rosnowo.

***

Sprzedam anime pt. Lady Oscar, cena: 21 złotych - koszty przesyłki wliczone. Wymienię się naklejkami z albumu Czarodziejka z księżyca. Kontakt: Maciej Kasperek ul. Puławska 10a/3, 20-046 Lublin.

***

Mam na wymianę nalepki do albumu Sailor Moon i poszukuję różnych artykułów dotyczących mangi i anime. Mój adres: Agnieszka Smok ul.Tamka 1, 50-137 Wrocław z dopiskiem: Króliczek.

***

Chcę założyć klub Sailor Moon. Piszcie! - Damian Juszczyk osiedle Piastów 126/65, 31-623 Kraków, Nowa Huta.

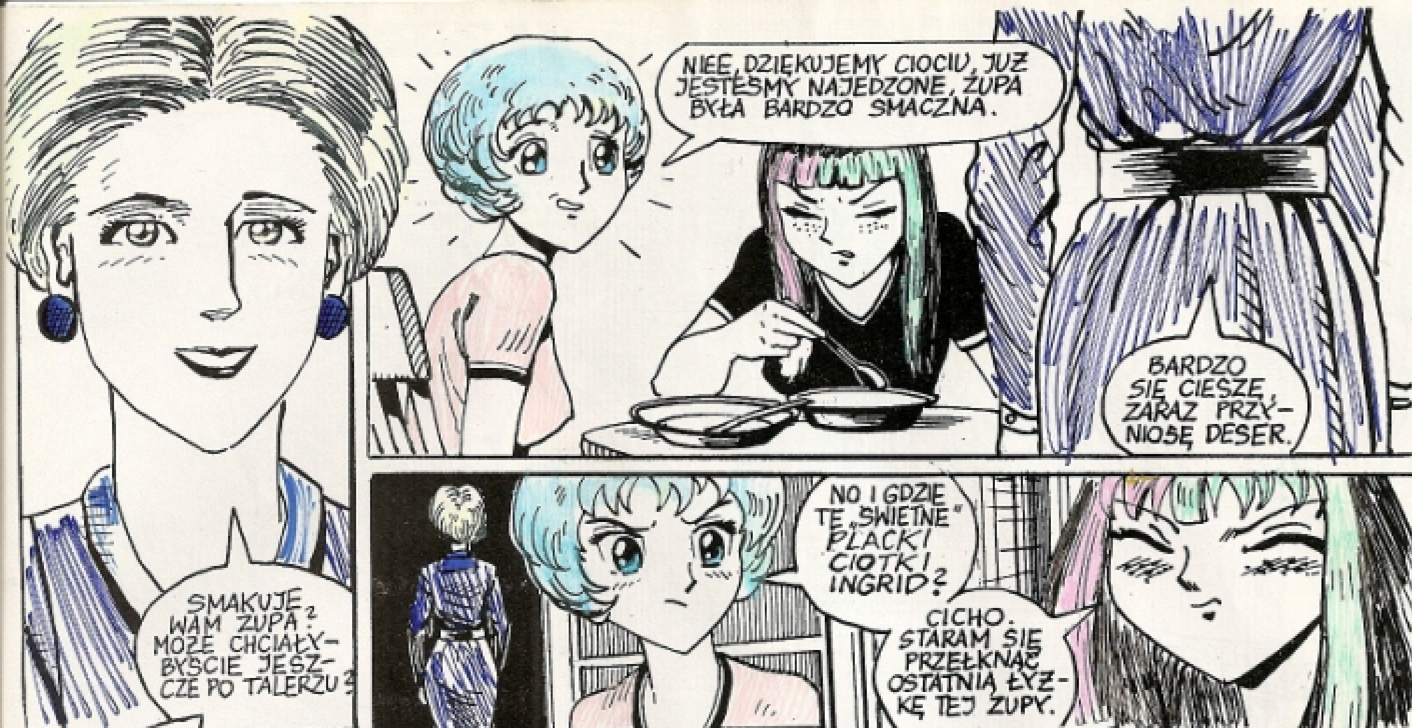
Lista przebojów

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kōdansha/Tōei Animation

Regulamin:
1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. Jednorazowo można oddać tylko jeden głos, na jedną listę, czyli np. można wytypować jeden tytuł, jedną czarodziejkę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.

TOP TEN ANIME:
1. Sailor Moon
2. Akira
3. Ghost in the Shell
4. Armitage III
5. Tenchi Muyo
6. Bubblegum Crisis
7. Gunsmith Cats
8. Urusei Yatsura
9. Ranma 1/2
10. Plastic Little

NAJPOPULARNIEJSZA CZARODZIEJKA
1. Sailor Mercury (Ami Mizuno)
2. Sailor Jupiter (Makoto Kino)
3. Sailor Uranus (Haruka Tenou)
4. Sailor Moon (Usagi Tsukino)
5. Sailor Mars (Rei Hino)



SILVER EYE

CZĘŚĆ 2





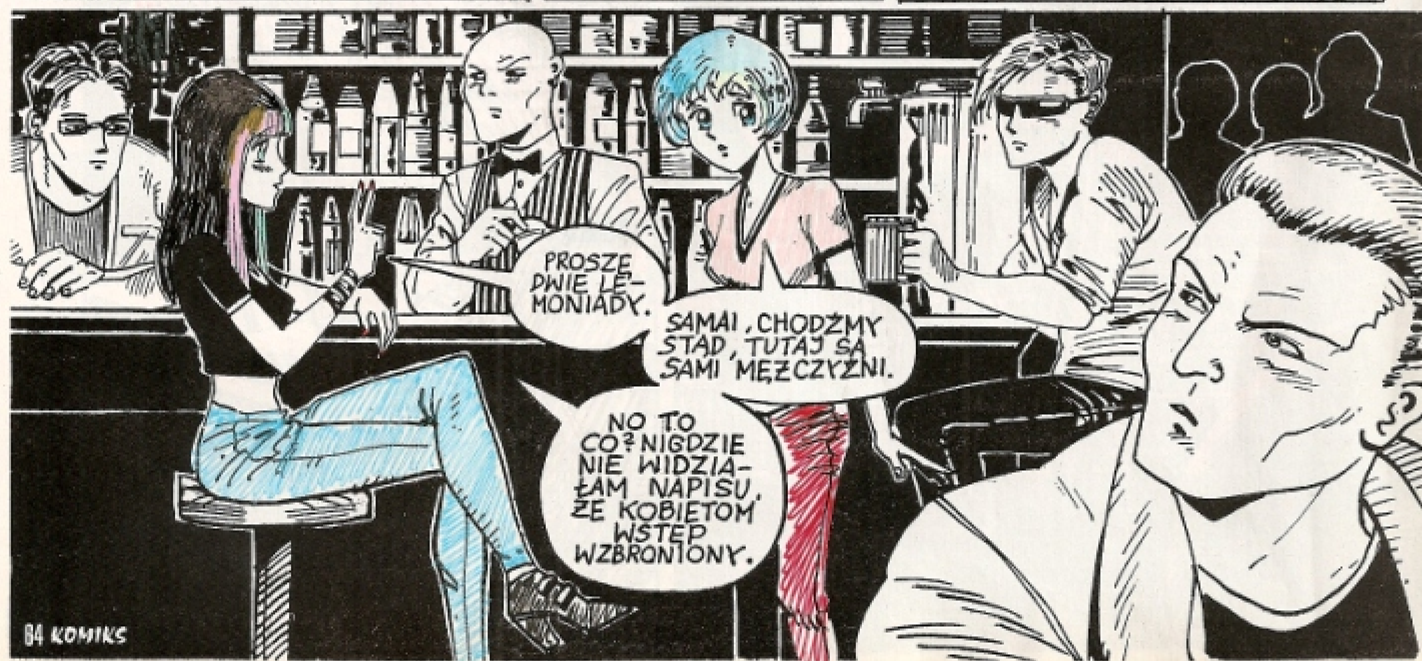


CHODŹMY SIĘ CZEGOŚ NAPIĆ. POTEM PRZEJDZIEMY SIĘ DO JAKIEJŚ DYSKOTEKI. CO TY NA TO?
ALE... NIE POWIEDZIAŁYŚMY CIOCI, ŻE WYCHODZIMY. MOŻE NIE POWINNYŚMY SIĘ ODDALAĆ...
ONE WAY

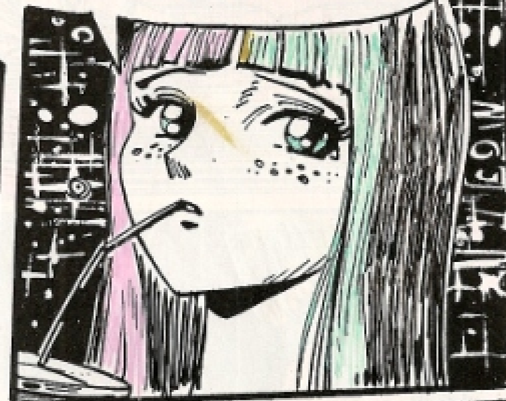












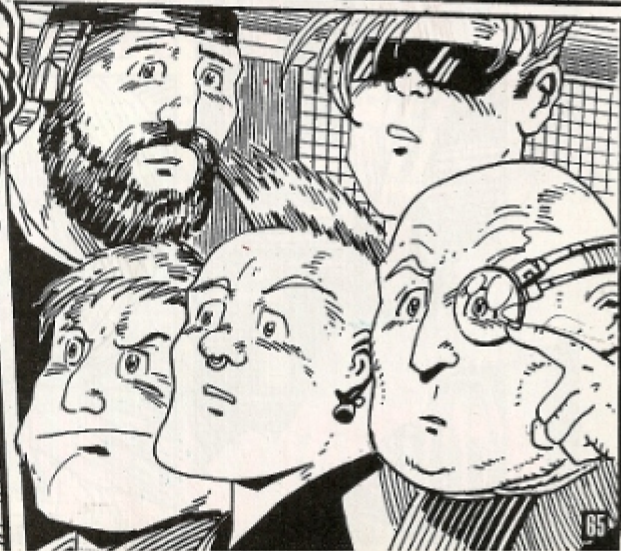


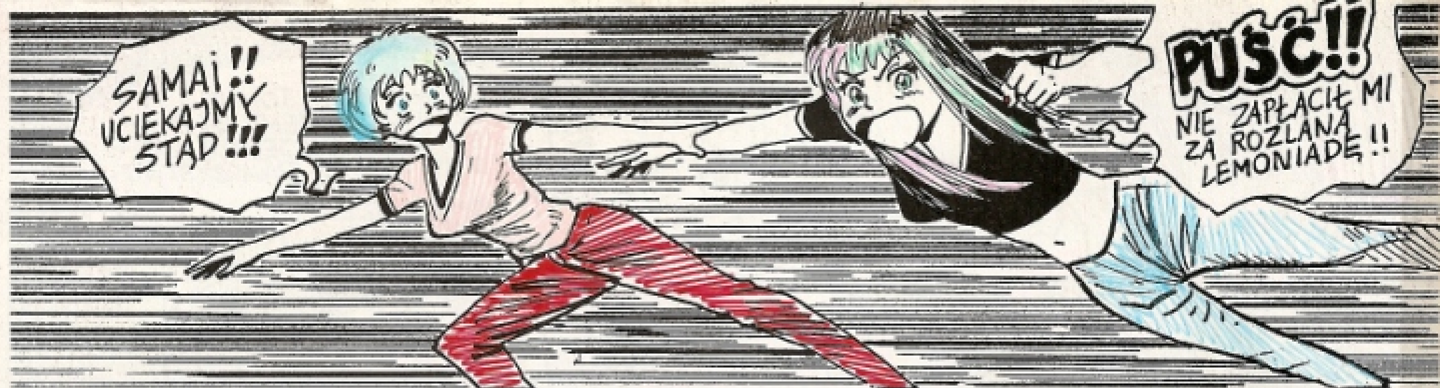


JAAAiii!

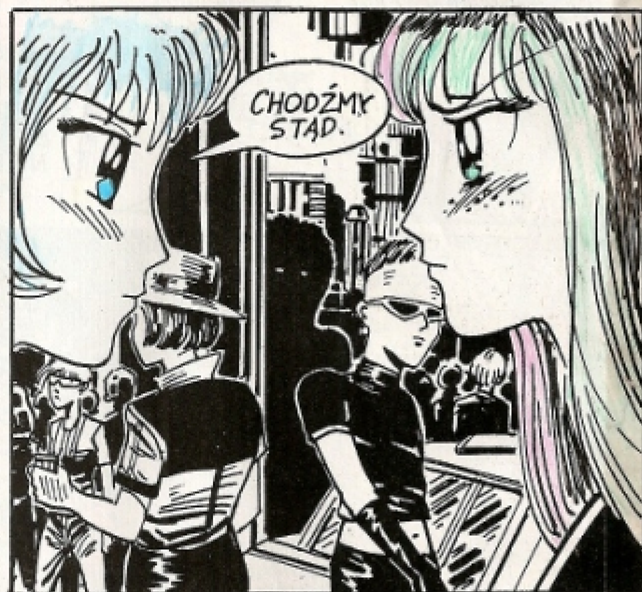
SAMAI!

TOMP!

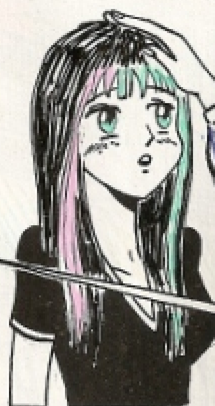



SAMAI!! UCIEKAJMY STĄD!!!
PUŚĆ!!
NIE ZAPŁACIŁ MI ZA ROZLANĄ LEMONIADĘ!!

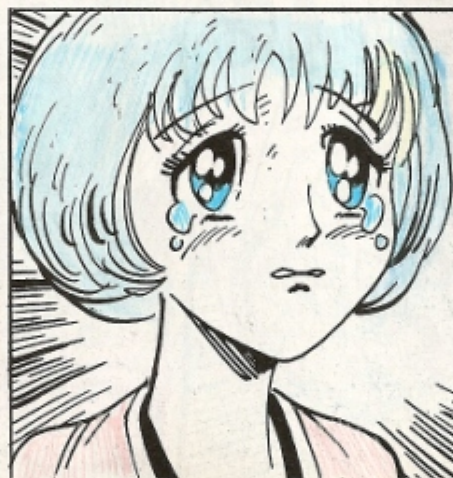

CO TY WYPRAWIASZ SAMAI? NIE POTRAFISZ SIĘ OPANOWAĆ? JEŻELI BĘDZIESZ SIĘ TAK ZACHOWYWAĆ, TO NIGDZIE WIĘCEJ Z TOBĄ NIE PÓJDĘ!
CO ZA DZIECIAK Z CIEBIE! BARDZO DOBRZE, JA WYBIORĘ SIĘ NA DYSKOTEKĘ, A TY SIEDŹ Z CIOTKĄ I SMAŻ PLACKI NA KOLACJĘ!


CHODŹMY STĄD.


DZIEWCZĘTA WRÓCIŁY DO DOMU, NIE WIEDZĄC, ŻE Z UKRYCIA OBSERWUJE JE TAJEMNICZA POSTAĆ.
U CIOTKI INGRID...




KOCHANE BIEDACTWA...
KILKA MINUT PO WASZYM WYJŚCIU NADESZŁA STRASZNA WIADOMOŚĆ... TO PRAWDZIWA TRAGEDIA... BARDZO MI PRZYKRO, ALE MUSZĘ WAM O TYM POWIEDZIEĆ...
CO SIĘ STAŁO, CIOCIU?


WASZ OJCIEC NIE ŻYJE.

C.D.N.